

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP KEMAMPUAN
MENGENAL ANGKA ANAK USIA 5-6 TH
DI RA GUPPI 1 KALIJAMBE TAHUN PELAJARAN 2019/2020**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah
Institut Agama Islam Negeri Surakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Dalam Bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini



Oleh
FRANSISKA EVA GELISTA
NIM : 163131016

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU TARBIAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI SURAKARTA
2020**

NOTA PEMBIMBING

Hal : Skripsi Sdr. Fransiska Eva Gelista

NIM : 163131016

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Ilmu

Tarbiyah IAIN Surakarta

Di Surakarta

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah membaca dan memberikan arahan dan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi sdr:

Nama : Fransiska Eva Gelista

NIM : 163131016

**Judul : Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Kemampuan Mengenal
Angka Anak Usia 5-6 tahun Di RA Guppi 1 Kalijambe Tahun
Pelajaran 2019/2020.**

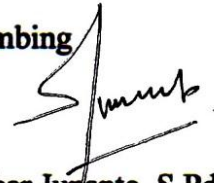
Telah memenuhi syarat untuk diajukan pada sidang munaqasyah skripsi guna memperoleh gelar Sarjana dalam bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

Demikian, atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

Wassalamua'alaikum Wr. Wb.

Surakarta, 30 November 2020

Pembimbing



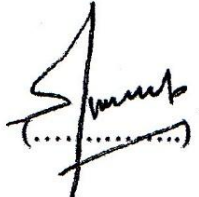

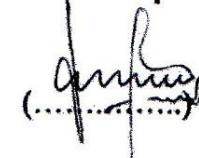
Dr. Subar Jurjanto, S.Pd., M.Pd

NIP : 19820611 200801 1.001

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Kemampuan Mengenal Angka Anak Usia 5-6 tahun Di RA GUPPI 1 Kalijambe Tahun Pelajaran 2019/2020” yang disusun oleh Fransiska Eva Gelista telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Tarbiyah IAIN Surakarta pada hari Senin tanggal 30 November 2020 Dan dinyatakan memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana dalam bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

Penguji 2	Dr. Subar Junanto, S.Pd., M.Pd
Merangkap Sekertaris	NIP. 19820611 200801 1 011
Penguji 1	Pratiwi Rahmah Hakim. M. Pd
Merangkap Ketua	NIP. 19890617 201701 2 159
Penguji Utama	Dr. Retno Wahyuningsili, S.Pd., M.Pd
	NIP. 19720429 199903 2 001


(.....)

(.....)

(.....)

Surakarta. 30 November 2020

Mengetahui.

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah



Prof. Dr. H. Baidi. M.Pd.
NIP. 19640302 199603 1 001

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Orangtua kandungku : Bapak Haris Suseno
Ibu Sulistyoningsih
2. Orangtua Keduaku : Bapak Rohmat Asrori, S.Pd.
Ibu Ririn Fitri Zubaidah, S.Sos
3. Kakak dan Adikku : Riska Rohmawati Putri, S.Pd.
Nayla Salsabilla
Muh. Azzam Nur Saputra
4. Dosen Pembimbing bapak Dr. Subar Junanto, S.Pd., M.Pd. yang
senantiasa sabar dan meluangkan waktu dalam pengerjaan skripsi ini.
5. Untuk Sahabat Seven Minus One (Fina Sindy Alfani, Puspita Wulan
Sari, Rezki Abadi, Wedar Galih Pratiwi dan Diana Nur S.F) yang
banyak memberikan suport dan dorongan dan motivasi dalam proses
skripsi.
6. Untuk Billy Blue Days (Annastasha Desty Safira , Indah Sarwosri dan
Nurul Hidayah) teman berbagi kisah seputar perkuliahan.
7. Teman-teman Seperjuangan Pendidikan Islam Anak Usia Dini angkatan
2016 IAIN Surakarta

MOTTO

“Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat.”

(Q.S. Al Mujadalah: 11)

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Fransiska Eva Gelista
NIM : 163131016
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Tarbiyah

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Kemampuan Mengenal Angka Anak Usia 5-6 tahun Di RA Guppi 1 Kalijambe Tahun Pelajaran 2019/2020” adalah asli hasil karya atau penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi dari karya orang lain. Apabila di kemudian hari diketahui bahwa skripsi ini adalah hasil plagiasi maka saya siap dikenakan sanksi akademik.

Surakarta, 30 November 2020

Yang Menyatakan,



Fransiska Eva Gelista
NIM: 163131016

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur bagi kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya yang telah melindungi serta membimbing penulis sehingga dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Kemampuan Mengenal Angka Anak Usia 5-6 tahun Di RA Guppi 1 Kalijambe Tahun Pelajaran 2019/2020”. Shalawat serta salam semoga tetap senantiasa dilimpahkan kepada junjungan dan uswatun hasanah kita, Nabi Muhammad SAW.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bimbingan, motivasi, dan keterlibatan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis perlu menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan setulus-tulusnya kepada para pihak yang membantu sehingga penulisan skripsi ini terlaksana dengan lancar, yakni kepada:

1. Prof. Dr. H. Mudhofir, A.Ag, M.Pd, selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri Surakarta.
2. Prof. Dr. H. Baidi, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah Rektor Institut Agama Islam Negeri Surakarta.
3. Drs. Subandji, M.Ag, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Institut Agama Islam Negeri Surakarta.
4. Dr. Subar Junanto, S.Pd., M.Pd. selaku dosen Pembimbing Skripsi yang penuh kesabaran dan banyak memberikan bimbingan, petunjuk, dan masukan-masukan hingga terselesaikan skripsi ini.

5. Nur Ekawati Alitiyaningsih, S.Pd.I selaku kepala sekolah lembaga RA GUPPI 1 Kalijambe.
6. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis juga menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan, oleh karena itu kritik dan saran sangat penulis harapkan. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca pada umumnya.

Surakarta, September 2020

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL.....	i
NOTA PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERNYATAAN KEASLIAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
ABSTRAK.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Pembatasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6

BAB II LANDASAN TEORI.....	8
A. KAJIAN TEORI	8
1. Media Pembelajaran.....	8
2. Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	12
3. Hakikat Kemampuan Mengenal Angka	24
B. Kajian Penelitian Terdahulu	30
C. Kerangka Berfikir	33
D. Hipotesis	35
 BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	37
A. Jenis Penelitian	37
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	39
1. Tempat Penelitian.....	39
2. Waktu Penelitian	40
C. Populasi dan Sampel	41
1. Populasi	41
2. Sampel.....	42
3. Teknik Sampling	43
D. Teknik Pengumpulan Data.....	43
E. Instrumen Pengumpulan Data.....	45
1. Definisi Konseptual Variabel.....	45
2. Definisi Operasional Variabel.....	46
3. Kisi-kisi Instrumen.....	47
4. Uji Validitas	53
F. Teknik Analisis Data	53
1. Analisis Unit.....	54
 BAB IV HASIL PENELITIAN	59
A. Deskripsi Data.....	59
1. Kemampuan Mengenal Angka Menggunakan Media Audio Visual	65
B. Analisis Unit Penelitian	68

1. Analisis Unit Kemampuan Mengenal Angka Media Audio	
Visual	68
2. Analisis Unit Kemampuan Mengenal Angka Media Kartu	
Gambar	69
C. Uji Prasyarat	69
1. Uji Normalitas	69
2. Uji Homogenitas	71
D. Uji Hipotesis	71
E. Pembahasan	73
BAB V PENUTUP	76
A. Kesimpulan	76
B. Saran	77
1. Bagi Pendidik	77
2. Bagi Kepala Sekolah	77
3. Bagi Peneliti Lain	77
4. Bagi Anak	77
DAFTAR PUSTAKA	79
LAMPIRAN	77

ABSTRAK

Fransiska Eva Gelista, 2020, Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Kemampuan Mengenal Angka Anak Usia 5-6 th di RA GUPPI 1 Kalijambe Tahun Pelajaran 2019/2019.

Pembimbing : Dr. Subar Junanto, S.Pd., M.Pd

Kata Kunci : Audio Visual, Mengenal Angka

Salah satu aspek perkembangan pada Pendidikan Anak Usia Dini salah satunya mengembangkan aspek perkembangan kognitif. Dalam aspek perkembangan kognitif terdapat kemampuan mengenal angka yang terdapat pada STPPA salah satunya menggunakan lambang bilangan untuk menghitung. Salah satu media yang dapat digunakan untuk kemampuan mengenal angka adalah media audio visual. Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah: 1. Untuk mengetahui kemampuan mengenal angka anak kelompok B di RA GUPPI 1 Kalijambe yang menggunakan media pembelajaran audio visual. 2. Untuk mengetahui kemampuan mengenal angka anak kelompok B di RA GUPPI 1 Kalijambe yang menggunakan media pembelajaran kartu gambar. 3. Untuk mengetahui perbedaan kemampuan mengenal angka antara yang menggunakan media pembelajaran audio visual dengan menggunakan media pembelajaran media kartu gambar.

Penelitian ini merupakan metode eksperimen. Penelitian eksperimen adalah penelitian dengan melakukan percobaan terhadap kelompok-kelompok eksperimen. Penelitian ini dilaksanakan di RA GUPPI 1 Kalijambe, Sragen selama 2 bulan Februari – September 2020. Teknik sampling yang digunakan oleh penulis dalam penelitian ini adalah sampling random dengan cluster sampling. Dari populasi 70 anak peneliti mengambil sampel 50 anak. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu tes berupa unjuk kerja yang dilakukan anak. Analisis data dalam penelitian ini yaitu mean, median, modus dan standar deviasi. Uji prasyarat dalam penelitian ini ialah uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis.

Hasil penelitian kelompok eksperimen dengan media audio visual dengan rata-rata 32,76. Sedangkan hasil penelitian pada kelompok kontrol media kartu gambar mendapatkan nilai rata-rata 30,48. Dari hasil perhitungan statistik, dengan menggunakan rumus t test, maka diperoleh hasil bahwa nilai t hitung $>$ t tabel yaitu $325 > 211$. Sehingga hipotesis alternatif yang diajukan diterima. Hal ini menunjukkan bahwa ada pengaruh perbedaan kemampuan mengenal angka anak antara yang menggunakan media pembelajaran audio visual dengan media pembelajaran kartu gambar.

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 4. 1. Diagram Media Pembelajaran Audio Visual	66
Gambar 4. 2. Diagram Media Kartu Gambar.....	67

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3. 1. Pola Eksperimen	38
Tabel 3. 2. Waktu Penelitian.....	41
Tabel 3. 3. Daftar Siswa TK B RA GUPPI 1 Kalijambe	42
Tabel 3. 4. Kisi-kisi Instrumen Penelitian	47
Tabel 3. 5. Rubrik Penilaian Kemampuan Mengenal Angka	50
Tabel 4. 1. Distribusi Frekuensi Kemampuan Mengenal Angka Media Audio Visual	65
Tabel 4. 2. Distribusi Frekuensi Kemampuan Mengenal Angka Media Kartu Gambar.....	67
Tabel 4. 3. Tabel Uji Analisis Unit Media Audio Visual	68
Tabel 4. 4. Tabel Uji Analisis Unit Media Kartu Gambar.....	69
Tabel 4. 5. Hasil Uji Normalitas Media Pembelajaran Auido Visual.....	69
Tabel 4. 6. Hasil Uji Normalitas Media Pembelajaran Kartu Gambar	70
Tabel 4. 7. Tabel Pemanding Hasil Test Kemampuan Mengenal Angka Menggunakan Media Audio Visual dan Media Kartu Gambar	74

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Hasil penelitian posttest kelas audio visual B1 (eksperimen)	78
Lampiran 2. Hasil penelitian posttest kelas kartu gambar B2 (kontrol)	79
Lampiran 3. Daftar nama anak kelas B1 RA GUPPI 1 kalijambe	80
Lampiran 4. Daftar Nama Anak Kelas B2 RA GUPPI 1 Kalijambe	81
Lampiran 5. Penilaian Kemampuan Mengenal Angka Anak Usia 5-6 Th Di RA GUPPI 1 Kalijambe Tahun Pelajaran 2019/2020	82
Lampiran 6. Menghitung Analisis Unit	83
Lampiran 7. Menghitung Normalitas	87
Lampiran 8. Menghitung Uji Homogenitas	89
Lampiran 9. Tabel Penolong Uji Hipotesis	90
Lampiran 10. Mencari nilai t hitung menggunakan rumus t test independent sampel	90
Lampiran 11. Tabel Distribusi F	90
Lampiran 12. Tabel Distribusi Z	91
Lampiran 13. Foto-foto Kegiatan	95
Lampiran 14. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	97
Lampiran 15. Surat Keterangan Validasi	98
Lampiran 16. Daftar Riwayat Hidup	99

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, secara ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara. (Depdiknas:2007:2). Sedangkan yang dimaksud dengan Pendidikan Anak Usia Dini adalah salah satu upaya pembinaan yang ditunjukkan untuk anak sejak sampai dengan 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki jenjang pendidikan lebih lanjut. (Permendibud RI No 146 Tahun 2014).

Pendidikan untuk anak usia dini adalah upaya pemberian stimulus-stimulus, mengasuh, membimbing, dan memberi kegiatan pembelajaran untuk anak dengan tujuan untuk mengembangkan kemampuan dan ketrampilan pada anak. Penyelenggaraan pendidikan bagi anak usia dini ini disesuaikan dengan tahapan-tahapan perkembangan anak sesuai dengan usianya. Pendidikan anak usia dini dilakukan sebelum memasuki jenjang sekolah dasar yaitu pendidikan formal dan non formal seperti tempat

pengasuhan anak (TPA), kelompok bermain (KB), raudhatul athfal (RA), taman kanak-kanak (TK).

Sedangkan menurut Suyadi (2013: 17) Pendidikan Anak Usia Dini merupakan salah satu lembaga pendidikan formal yang diselenggarakan untuk memberikan layanan-layanan dan memfasilitasi potensi anak secara menyeluruh pada enam aspek perkembangan anak seperti kognitif, bahasa, nilai agama moral, sosial- emosional, dan seni.

Untuk memenuhi aspek-aspek dalam perkembangan anak, baik aspek fisik motorik, kognitif, sosial emosional maupun bahasa serta aspek lainnya seperti nilai agama dan moral, dan seni, maka perlu dilakukan berbagai pendekatan yaitu yang berorientasi pada kebutuhan anak, belajar sambil bermain, melalui pendekatan yang kreatif dan inovatif, lingkungan yang kondusif, menggunakan berbagai media dan sumber belajar.

Salah satu aspek yang harus dikembangkan adalah aspek perkembangan kognitif pada anak. Perkembangan Kognitif adalah salah satu aspek perkembangan peserta didik yang berkaitan dengan pengertian (pengetahuan), yaitu semua proses psikologis yang berkaitan dengan bagaimana individu mempelajari dan memikirkan lingkungannya. Interaksi antara guru dengan siswa memegang peranan penting pada saat proses pembelajaran untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

Di dalam aspek perkembangan kognitif terdapat kemampuan mengenal angka. Angka atau bilangan adalah konsep matematika yang sangat penting untuk dikuasai oleh anak, karena akan menjadi dasar bagi penguasaan

konsep-konsep matematika selanjutnya dijenjang pendidikan (formal) berikutnya.

Dari observasi yang dilakukan oleh peneliti pada 10 September 2019 di TK B RA GUPPI 1 Kalijambe pada jam 09.00 saat proses kegiatan pembelajaran ditemukan adanya masalah pokok yang menjadi acuan utama penelitian yaitu aspek perkembangan kognitif anak kurang maksimal pada kemampuan anak mengenal angka. Terdapat 68,5% dari 100% anak yang kemampuan dalam mengenal angka kurang maksimal sehingga anak mengalami kesulitan dalam menggunakan angka untuk menghitung. Dalam kegiatan ini banyak anak yang salah dalam menggunakan angka untuk menghitung, sehingga anak mudah menyerah dan tidak melanjutkan kegiatan yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada kegiatan pembelajaran kasus di atas mengidentifikasikan bahwa anak usia 5-6 tahun di RA GUPPI 1 Kalijambe mengalami kesulitan menghitung, membedakan angka besar dan kecil, menuliskan angka, menjumlahkan dan pengurangan. Hal ini dapat diperkuat dengan adanya wawancara pada 11 September 2019 dengan ibu Nur Ekawati Alitiyaningsih, S.Pd.I sebagai kepala sekolah RA GUPPI 1 Kalijambe terkait dengan hasil kemampuan anak dalam mengenal angka dari 70 anak yang pencapaian kognitifnya sudah sesuai harapan hanya terdapat 22 anak. Menurut Taufiq dalam Muhibbin (2007: 144) faktor yang menyebabkan ketidakberhasilan ada beberapa faktor yaitu faktor internal, faktor eksternal, dan faktor pendekatan belajar. Salah

satu faktor yang menyebabkan kemampuan mengenal angka anak di RA GUPPI 1 Kalijambe kurang maksimal pada faktor eksternal dikarenakan media yang dipakai guru masih sangat monoton, sehingga anak merasa bosan dengan kegiatan pembelajaran.

Pendekatan pembelajaran yang dapat menjadi alternatif meningkatkan kemampuan mengenal angka anak adalah dengan menggunakan media pembelajaran audio visual. Salah satu manfaat atau kelebihan media pembelajaran audio visual adalah memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata, tertulis atau lisan berkala). Dengan menggunakan media pembelajaran audio visual diharapkan kemampuan mengenal angka anak dapat meningkat atau memenuhi kriteria pada Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA).

Penggunaan media pembelajaran ini, guru menyiapkan video pembelajaran tentang kemampuan mengenal angka untuk dijadikan materi dalam kegiatan bermain sambil belajar. Dengan begitu anak diharapkan dapat mudah memahami apa yang disampaikan oleh guru sehingga kemampuan mengenal angka akan meningkat atau sesuai yang dikategorikan dalam Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA).

Berdasarkan latar belakang masalah di atas diketahui bahwa kemampuan mengenal angka anak perlu ditingkatkan. Untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka anak salah satunya dengan menggunakan media yang tepat, kreatif dan inovatif. Atas dasar inilah peneliti ingin mengadakan penelitian lebih lanjut dengan mengambil judul penelitian

“Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Kemampuan Mengenal Angka Anak Usia 5-6 Tahun di RA GUPPI 1 Kalijambe Tahun Pelajaran 2019/2020”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian tentang latar belakang tersebut maka penulis dapat mengidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Kemampuan mengenal angka masih kurang maksimal.
2. Anak belum mampu menggunakan angka untuk berhitung secara tepat.
3. Anak merasa bosan dengan kegiatan yang monoton.
4. Aktivitas bermain sambil belajar anak di kelas masih pasif.

C. Pembatasan Masalah

Dari identifikasi masalah tersebut agar permasalahan yang dikaji lebih terarah, maka diperlukan pembatasan masalah sebagai berikut:

1. Peneliti menggunakan dua kelas sebagai subjek dalam penelitian.
2. Penelitian ini memfokuskan pada media pembelajaran audio visual untuk kelas eksperimen terhadap kemampuan mengenal angka 1-10 anak usia 5-6 tahun.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kemampuan mengenal angka usia 5-6 tahun di RA GUPPI 1

Kalijambe yang menggunakan media pembelajaran audio visual?

2. Bagaimana kemampuan mengenal angka usia 5-6 tahun di RA GUPPI 1

Kalijambe yang menggunakan media pembelajaran kartu gambar?

3. Apakah terdapat perbedaan kemampuan mengenal angka antara yang menggunakan media pembelajaran audio visual dengan media pembelajaran kartu gambar di RA GUPPI 1 Kalijambe?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan yang ingin di capai adalah:

1. Untuk mengetahui kemampuan mengenal angka anak kelompok B di RA GUPPI 1 Kalijambe yang menggunakan media pembelajaran audio visual.
2. Untuk mengetahui kemampuan mengenal angka anak kelompok B di RA GUPPI 1 Kalijambe yang menggunakan media kartu gambar.
3. Untuk mengetahui perbedaan kemampuan mengenal angka antara yang menggunakan media pembelajaran audio visual dengan media pembelajaran kartu gambar di RA GUPPI 1 Kalijambe.

F. Manfaat Penelitian

Dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik yang bersifat teoritis maupun yang bersifat praktis bagi pembaca.

1. Manfaat Teoritis

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan tentang dalam pendidikan anak usia dini untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka menggunakan media pembelajaran audio visual.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi guru

- 1) Dapat mengembangkan kreativitas guru dalam menciptakan variasi saat kegiatan bermain sambil belajar.
- 2) Sebagai media pembelajaran yang bisa membantu meningkatkan kemampuan mengenal angka anak.

b. Bagi Siswa

- 1) Menjadikan anak selalu semangat dan aktif saat kegiatan bermain sambil belajar.
- 2) Menarik perhatian siswa dalam kegiatan bermain sambil belajar.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat diharapkan agar meningkatkan kualitas kegiatan bermain sambil belajar sehingga kemampuan mengenal angka anak dapat maksimal yang pada akhirnya akan meningkatkan kualitas dan prestasi sekolah serta dijadikan sebagai bahan pertimbangan untuk menerapkan media pembelajaran yang dianggap efektif dan efisien.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. KAJIAN TEORI

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media menurut Gerlach & Ely dalam Mukhtar Latif dkk (2016: 151) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa benda hidup maupun benda mati yang dapat menambah dan membuat pengetahuan seseorang berkembang lebih baik. Media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat yang digunakan untuk memudahkan orang dalam mempelajari suatu hal baru dari yang tidak tahu menjadi tahu. (Latif dkk, 2016: 151)

Sedangkan Brigg, (dalam Sri Anitah, 2008: 1) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah peralatan fisik untuk membawakan atau menyempurnakan isi pembelajaran. Termasuk didalamnya, buku, video, slide suara, suara guru, tape recorder, modul atau salah satu komponen dari suatu system penyampaian.

Kemudian Oktira, Yona S, Ardipal, & Toruan (2013:66) berpendapat bahwa media pembelajaran merupakan alat yang digunakan oleh guru atau siswa untuk merangsang, pikiran, perasaan dan perhatian serta mengefektifkan komunikasi sehingga membuat pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan bermakna dan proses

pembelajaran dapat terlaksana dengan baik bentuk kerja sama guru dengan peserta didik.

Menurut Wina (2010:204) bahwa media pembelajaran adalah alat atau bentuk stimulus yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Media pembelajaran harus meningkatkan motivasi peserta didik. Penggunaan media mempunyai tujuan memberikan motivasi kepada peserta didik. Selain itu media juga harus merangsang peserta didik mengingat apa yang sudah dipelajari selain memberikan rangsangan belajar baru. Media yang baik juga akan mengaktifkan peserta didik dalam memberikan tanggapan, umpan balik dan juga mendorong peserta didik untuk melakukan praktik-praktik dengan benar.

Dari pengertian media pembelajaran di atas dapat kita ketahui bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu atau alat bantu yang digunakan guru untuk menyampaikan pembelajaran agar merangsang perhatian dan minat peserta didik dalam pembelajaran, serta dapat menjadikan pembelajaran menjadi lebih kreatif dan inovatif.

b. Peran Penting Media Pembelajaran

Hamalik (dalam Rusman 2012:60) menyatakan bahwa media dalam proses belajar mengajar memiliki dua peran penting, yaitu:

- 1) Media sebagai alat bantu mengajar atau disebut sebagai *dependent media* karena posisi media di sini sebagai alat bantu (efektifitas).
- 2) Media sebagai sumber belajar yang digunakan sendiri oleh peserta didik secara mandiri atau disebut dengan *independent media*. *Independent media* dirancang secara sistematis agar dapat menyalurkan informasi secara terarah untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

Dari pernyataan di atas penulis dapat menyimpulkan bahwa media berperan penting sebagai alat bantu dalam proses kegiatan pembelajaran. Selain alat bantu untuk kegiatan pembelajaran media juga dirancang secara sistematis untuk menyalurkan informasi.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Daryanto (2011:9) adapun fungsi media pembelajaran antara lain:

- 1) Menyaksikan benda yang ada atau peristiwa yang terjadi pada masa lampau. Dengan perantaraan, potret, slide, film, video, atau media yang lain, siswa dapat memperoleh gambaran yang nyata tentang benda atau peristiwa sejarah.
- 2) Mengamati benda atau peristiwa yang sukar dikunjungi, baik karena jaraknya jauh, berbahaya, maupun terlarang. Misalnya, video tentang kehidupan harimau di hutan, keadaan dan kesibukan di pusat reaktor nuklir, dan sebagainya.

- 3) Memperoleh gambaran yang jelas tentang benda atau hal-hal yang sukar diamati secara langsung karena ukurannya yang tidak memungkinkan. Misalnya, dengan perantaraan paket, siswa dapat memperoleh gambaran yang jelas tentang bendungan dan kompleks pembangkit listrik; dengan slide dan film siswa memperoleh gambaran tentang bakteri, amuba, dan sebagainya.
- 4) Mendengar suara yang sukar ditangkap dengan telinga secara langsung. Misalnya, rekaman suara denyut jantung dan sebagainya.
- 5) Mengamati dengan teliti binatang-binatang yang sukar ditangkap. Dengan bantuan gambar, potret, film atau video, siswa dapat mengamati berbagai macam serangga, burung hantu, kelelawar, dan sebagainya.
- 6) Mengamati peristiwa-peristiwa yang jarang terjadi atau berbagai untuk didekati. Dengan slide, film, atau video siswa dapat mengamati pelangi, gunung meletus, pertempuran, dan sebagainya.
- 7) Mengamati dengan jelas benda-benda yang mudak rusak atau sukar diawetkan.
- 8) Dengan mudah membandingkan sesuatu. Dengan bantuan gambar, model, ataupun foto, siswa dapat dengan mudah

membandingkan dua benda yang berbeda sifat ukuran, warna, dan sebagainya.

- 9) Dapat melihat secara cepat proses yang berlangsung secara lambat. Dengan video, proses perkembangan katak dari telur sampai menjadi katak dapat diamati hanya dalam waktu beberapa menit.
- 10) Dapat melihat secara lambat gerakan-gerakan yang berlangsung secara cepat.
- 11) Mengamati gerakan-gerakan mesin atau alat yang sukar diamati secara langsung.
- 12) Melihat bagian-bagian yang tersembunyi dari suatu alat.
- 13) Melihat ringkasan dari suatu rangkaian pengamatan yang panjang atau lama.
- 14) Dapat menjangkau audien yang besar jumlahnya dan mengamati suatu objek secara serempak.

Jadi fungsi dari media pembelajaran dapat diambil kesimpulan sebagai alat atau benda dapat berupa video, foto , gambar, benda nyata, potret, slide, film dan lain-lain untuk proses pembelajaran.

2. Jenis-jenis Media Pembelajaran

a. Media Audio Visual

1) Pengertian Media Audio Visual

Media audio visual merupakan media yang dapat dilihat dan didengarkan. Anitah (2009:48-49) mengatakan bahwa Media audio visual merupakan media yang tidak hanya dapat melihat atau mengamati sesuatu, melainkan sekaligus dapat mendengar sesuatu yang divisualisasikan. Selain itu Sukiman (2010: 184) juga berpendapat bahwa Media audio visual dalam media penyaluran pesan dengan memanfaatkan indera pendengatan dan penglihatan.

Oktira, dkk (2013:66) berpendapat bahwa Media audio visual merupakan media yang dilihat dan didengar dapat berupa film, rekaman gambar dan suara (video). Menurut Widiyanti (2014:30) media pembelajaran audio visual adalah perantara atau penyampai pesan pembelajaran yang mengandung komponen visual dan suara.

Jadi dapat diambil kesimpulan bahwa media audio visual merupakan media yang digunakan untuk menyampaikan informasi pembelajaran kepada peserta didik dengan melalui indera penglihatan serta indera pendengatan.

2) Jenis-jenis Media Audio Visual

Media audio visual memiliki beberapa jenis yang berbeda. Sukiman (2010: 184) mengatakan bahwa jenis media audio visual diantaranya adalah media film, video dan televisi.

a) Media Film

Film adalah gambar hidup, juga sering disebut movie. Film secara kolektif, sering disebut sinema. Film kini diartikan sebagai suatu genre (cabang) seni yang menggunakan audio (suara) dan visual (gambar) sebagai medianya.

b) Media Video

Video adalah seperangkat komponen atau media yang mampu menampilkan gambar sekaligus suara dalam waktu bersamaan. Pada dasarnya hakikat video adalah mengubah suatu idea atau gagasan menjadi sebuah tayangan gambar dan suara yang proses perekamannya dan penayangannya melibatkan teknologi tertentu.

c) Media Televisi

Televisi adalah sebuah media telekomunikasi terkenal yang berfungsi sebagai penerimaan siaran gambar bergerak beserta suara, baik itu yang monokrom (hitam-putih) maupun berwarna.

Sedangkan anitah (2009:49) berpendapat bahwa media audio visual dapat berupa slide suara dan televisi. Munadi (2013:113) mengatakan bahwa media audio visual meliputi : 1) film gerak bersuara, 2) video, 3) televisi.

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis media audio visual meliputi media film, media video, dan

media televisi. Dalam proses pembelajaran guru dapat memilih jenis-jenis media audio visual yang akan digunakan.

Berbagai definisi jenis media pembelajaran audio visual peneliti menggunakan media audio visual berupa video untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak usia dini. Produk video diambil dari *youtube* tentang “angka dan berhitung permulaan”.

3) Kelebihan dan kekurangan media audio visual

Menurut Basyirudin (2002:96) ada beberapa kelebihan dan kelemahan media audio visual. Kelebihan audio visual yaitu:

- a) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata, tertulis atau lisan berkala).
- b) Mengatasi perbatasan ruang, waktu dan daya indera, seperti:
 - 1) Objek yang terlalu besar digantikan dengan realitas, gambar dan film.
 - 2) Objek yang terlalu kecil dibantu dengan proyektor mikro, film/ gambar.
 - 3) Kejadian atau peristiwa yang terjadi masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, maupun foto secara verbal.

- 4) Objek yang terlalu kompleks (mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagram, dll.
- 5) Konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim, dll) dapat divisualkan dalam bentuk film dan gambar.
- 6) Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat dapat dibantu dengan *high speed fotografi*.
- c) Media audio visual bisa berperan dalam pembelajaran tutorial.

Pengajaran audio visual juga mempunyai beberapa kelemahan yang sama dengan pembelajaran visual, yaitu:

- a) Terlalu menekankan pentingnya materi ketimbang proses pengembangannya dan tetap memandang materi audio visual sebagai alat bantu guru dalam mengajar.
- b) Terlalu menekankan pada penguasaan materi dari pada proses pengembangannya dan tetap memandang materi audio visual sebagai alat bantu guru dalam proses pembelajaran. Media yang berorientasi pada guru sebenarnya.
- c) Media audio visual cenderung menggunakan model komunikasi satu arah.

- d) Media audio visual tidak dapat digunakan dimana saja dan kapan saja, karena media audio visual cenderung tetap di tempat.

Pendapat Rusman (2012:220) tentang kelebihan dan kelemahan media audio visual dalam pembelajaran pada anak usia dini adalah:

- a) Dapat menggambarkan suatu proses, misalnya proses pembuatan suatu ketrampilan tangan dan sebagainya.
- b) Dapat menimbulkan kesan ruang dan waktu.
- c) Penggambarannya bersifat 3 dimensional.
- d) Suara yang dihasilkan dapat menimbulkan realita pada gambar dalam bentuk ekspresi murni.
- e) Suara yang dihasilkan dapat menimbulkan realita pada gambar dalam bentuk ekspresi murni.
- f) Kalau film dan video tersebut berwarna akan dapat menambah realita objek yang diperagakan.
- g) Dapat menggambarkan teori sains dan animasi.

Kekurangan media audio visual dalam pembelajaran pada anak usia dini:

- a) Perhatian penonton sulit dikuasai, partisipasi mereka jarang dipraktikkan.
- b) Audien tidak akan dapat mengikuti dengan baik kalau film diputar terlalu cepat.

- c) Apa yang telah lewat sulit untuk diulang kecuali memutar kembali secara keseluruhan.
- d) Biaya pembuatan dan peralatannya cukup tinggi dan mahal.
- e) Sifat komunikasinya yang bersifat satu arah haruslah diimbangi dengan pencarian bentuk umpan balik yang lain.
- f) Kurang mampu menampilkan detail dari objek yang disajikan secara sempurna.
- g) Memerlukan peralatan yang mahal dan kompleks.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan kelebihan media audio visual adalah sebagai berikut:

- a) Pesan yang diterima oleh siswa lebih maksimal.
- b) Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.
- c) Lebih menarik dengan adanya suara dan gambar yang berwarna sehingga anak tidak merasa bosan.
- d) Lebih realistis, dapat diulang dan dihentikan sesuai kebutuhan.

Kemudian kekurangan dari media audio visual adalah :

- a) Jangkauan yang terbatas.
- b) Sifat komunikasinya satu arah.
- c) Biaya yang diperlukan untuk menyiapkan video relative cukup besar.
- d) Gambar relative kecil.

4) Langkah-langkah penggunaan media pembelajaran audio visual

Langkah-langkah penggunaan audio visual yang peneliti gunakan sebagai berikut:

- a) Guru menyiapkan video angka, dengan alat laptop dan sound system.
- b) Alat sudah tersedia guru mengatur anak-anak agar kondisi kondusif. Sehingga anak-anak dapat melihat video dengan seksama.
- c) Guru memutar video dan anak-anak memperhatikan dengan seksama.
- d) Ketika video sudah selesai di putar guru bertanya kepada anak tentang video yang telah dilihat, sebelum guru memberi test kepada anak.

b. Kartu Gambar

1) Pengertian Kartu Gambar

Kartu angka bergambar adalah gambar angka yang dituangkan pada selembar karton berbentuk kartu yang cukup besar. Kartu-kartu tersebut memuat angka yang ditulis biasanya disertai dengan gambar. Kartu angka bergambar adalah kertas tebal, berbentuk persegi panjang, bujur sangkar, dan kotak yang berisi tanda atau lambang sebagai ganti bilangan (Nunik, 2009).

Menurut Agus Hariyanto (2009: 84) *Flash Card* adalah metode dengan menggunakan kartu yang sudah diberi tulisan dibalik kartu itu disertakan gambar dari kata yang dimaksud.

Sedangkan menurut Maimunah Hasan (2009: 65) berpendapat *Flash Card* memungkinkan balita mampu untuk belajar dengan cara mengingat gambar dan bentuk.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan kartu bergambar adalah sebuah kartu yang memiliki bentuk dan ukuran yang berisikan gambar, tulisan, huruf dan angka yang memudahkan anak dalam menerima informasi saat pembelajaran.

2) Manfaat Kartu Bergambar bagi Anak

Kartu bergambar memiliki manfaat bagi siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar. Ani Sanitah (2012: 9) menyebutkan manfaat kartu gambar antara lain sebagai berikut:

- a) Menimbulkan daya tarik bagi siswa. Gambar dengan berbagai warna akan lebih menarik dan membangkitkan minat serta perhatian siswa.
- b) Mempermudah pengertian siswa. Suatu penjelasan yang sifatnya abstrak dapat dibantu dengan gambar sehingga siswa lebih mudah memahami yang dimaksud.
- c) Memperjelas bagian-bagian yang penting. Melalui gambar, dapat diperbesar bagian-bagian yang penting sehingga dapat diamati lebih jelas.
- d) Menyingkat suatu uraian panjang.

Menurut Ragil (2017:29) mengatakan bahwa manfaat kartu gambar bagi anak sangatlah banyak bukan sekedar menarik perhatian siswa, gambar juga dapat membangun daya ingat dan konsentrasi pada anak.

Dalam uraian di atas tentang manfaat kartu bergambar penulis dapat menyimpulkan bahwa manfaat kartu bergambar ialah menimbulkan daya tarik atau minat belajar anak dengan adanya kartu gambar. Mampu menjelaskan suatu penjelasan yang sifatnya abstrak.

Sri Sanitah (2012: 9) menjelaskan ciri-ciri gambar yang baik sebagai berikut:

- a) Cocok dengan tingkatan umur dan kemampuan anak
- b) Bersahaja dalam arti tidak terlalu kompleks, karena dengan gambar anak mendapat gambaran pokok.
- c) Realistis, maksudnya gambar itu seperti benda yang sesungguhnya atau sesuai apa yang digambar.

Dari urain tentang ciri-ciri gambar yang baik diatas penulis dapat menyimpulkan bahwa gambar yang digunakan untuk sesuai dengan usia, gambar yang digunakan sesuai dengan benda yang dimaksud.

3) Kelebihan dan Kekurangan *Flash Card*

Sri Sanitah (2012:9) mengemukakan kelebihan *flash card* sebagai berikut :

- a) Dapat menerjemahkan ide-ide abstrak ke dalam bentuk yang lebih nyata
- b) Banyak tersedia dalam buku-buku
- c) Sangat mudah dipakai karena tidak membutuhkan peralatan
- d) Relatif tidak mahal
- e) Dapat dipakai untuk berbagai tingkat pelajaran dan bidang studi

Selain kelebihan di atas, media kartu gambar juga mempunyai kelemahan, kelemahan media kartu gambar sebagai berikut:

- a) Hanya menekankan pada persepsi indera penglihatan
- b) Gambar yang kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran
- c) Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan kelebihan kartu gambar adalah sebagai berikut:

- a) Mampu menerjemahkan ide-ide abstrak kedalam bentuk yang lebih nyata berupa gambar.
- b) Relatif kartu gambar tidak mahal.
- c) Dapat dipakai untuk berbagai tingkat pelajaran.

Kemudian kekurangan dari kartu gambar sebagai berikut:

- a) Hanya menekankan pada persepsi indera penglihatan

- b) Gambar yang kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran
 - c) Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar
- 4) Langkah-langkah media pembelajaran kartu bergambar

Langkah-langkah penggunaan kartu bilangan yang peneliti gunakan sebagai berikut:

- a) Guru memegang bagian kartu yang berisi banyaknya gambar
- b) Guru memperkenalkan siswa pada lambang bilangan yang berwarna
- c) Setelah siswa mengetahui jumlah benda yang ada pasangan kartu, siswa diminta untuk mencari/menunjuk angka yang sesuai dengan jumlah benda yang terdapat pada bagian kartu lainnya.
- d) Setelah siswa menemukan pasangan kartu. Kemudian siswa menunjuk pasangan kartu yang sesuai dengan jumlah benda dan lambang bilangannya. Hal tersebut dilakukan secara berulang-ulang yang disesuaikan dengan kemampuan siswa, sampai siswa mampu membilang angka.

Dari uraian di atas penulis dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah penggunaan kartu bilangan mula-mula guru memegang bagian kartu yang berisi gambar dan angka. Lalu guru memperkenalkan pada lambang bilangan yang berwarna

kepada siswa. Jika sudah lalu siswa menjumlah benda yang ada di kartu, jika sudah siswa diminta untuk menunjukkan angka yang sesuai dengan jumlah gambar. Setelah siswa faham dengan langkah-langkah penggunaan kartu. Siswa diminta untuk melakukan secara berulang-ulang agar faham.

3. Kemampuan Mengenal Angka

a. Pengertian Kemampuan

Kemampuan merupakan hal yang penting dalam proses pembelajaran, karena sebagai pendukung terbentuknya prestasi diberbagai aspek kecerdasan. Munandar mengungkapkan bahwa “Kemampuan merupakan daya untuk melakukan suatu tindakan sebagai hasil dari pembawaan dan latihan” (Susanto, 24).

Masih dalam pengertian kemampuan, Robbin menyatakan “Kemampuan berarti kapasitas seorang individu untuk melakukan beragam tugas demi suatu pekerjaan (*ability*) adalah sebuah penilaian terkini atas apa yang dapat dilakukan seseorang” (Yusdi, 2010).

Menurut Sumadi Suryabrata (1998), kemampuan biasanya indetikkan dengan kemampuan individu dalam melakukan suatu aktifitas, yang menitik beratkan pada latihan dan *performance* atau apa yang bisa dilakukan oleh individu setelah mendapatkan latihan tertentu. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia disebutkan bahwa

kemampuan berasal dari kata mampu yang berarti kecakapan, kekuatan kita berusaha dengan diri sendiri, kekayaan karena sudah memadai.

Dari uraian diatas penulis dapat menyimpulkan bahwa kemampuan adalah sesuatu hal yang ada didalam diri manusia atau sebuah potensi pada manusia yang bisa diasah untuk lebih baik.

b. Pengertian Angka

Angka atau bilangan adalah konsep matematika yang sangat penting untuk dikuasai oleh anak, karena akan menjadi dasar bagi penguasaan konsep-konsep matematika selanjutnya dijenjang pendidikan (formal) berikutnya. Merserve (Dali S. Nag a, 1980) menyatakan bahwa bilangan adalah suatu abstraksi. Sebagai abstraksi bilangan tidak memiliki keberadaan secara fisik.

Sementara itu, bilangan menurut Surdayanti (2006) adalah obyek matematika yang sifatnya abstrak dan termasuk kedalam unsur yang tidak didefinisikan (underfined lerm). Untuk menyatakan suatu bilangan dinoyasikan dengan lambang bilangan yang disebut angka.

Uraian diatas tentang pengertian angka penulis dapat menyimpulkan bahwa angka adalah suatu konsep matematika yang menjadi dasar untuk kegiatan berhitung.

c. Pengertian Kemampuan Mengenal Angka

Sedangkan menurut Tadkirotun Musfiroh (2014: 4) Kemampuan mengenal angka pada anak usia dini merupakan salah satu upaya pengenalan konsep dasar matematika sedah dini. Kemampuan seorang anak untuk mengenal angka itu memerlukan konsep berfikir tentang benda, objek, dan kejadian. Anak mulai mengenal simbol seperti kata-kata, angka, gambar, dan gerak tubuh untuk mewakili benda-benda di sekitar lingkungannya. Karena cara berfikir anak masih tergantung pada sebuah objek yang konkrit serta tergantung pada rentang waktu dan tempat dimana ia berada, mereka belum dapat berpikir yang abstrak.

Menurut Tadkirotun angka atau bilangan adalah lambang atau simbol yang merupakan suatu objek yang terdiri dari angkaangka. Sebagai contoh bilangan 10, dapat ditulis dengan dua buah angka (double digits) yaitu angka 1 dan angka 0. Bilangan banyak ditemui dalam kehidupan sehari-hari. Namun demikian, bilangan yang ditemui anak-anak sebenarnya memiliki arti yang berbeda-beda.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa bilangan atau angka merupakan dasar bagi penguasaan konsep matematika yang bersifat abstrak.

1) Macam-macam bilangan

Macam-macam bilangan menurut Sudaryanti (2006) adalah sebagai berikut:

- a) Bilangan kardinal adalah bilangan yang dipergunakan untuk menyatakan banyaknya anggota suatu himpunan.
- b) Bilangan ordinal adalah bilangan yang berfungsi untuk menyatakan urutan atau rangking.
- c) Bilangan asli adalah bilangan yang dipergunakan untuk membilang.
- d) Bilangan komposit (positif) disebut juga bilangan sempurna yaitu bilangan asli yang memiliki lebih dari dua faktor.
- e) Bilangan sempurna yaitu bilangan asli yang jumlah faktornya (kecuali faktor yang sama dengan dirinya) sama dengan bilangan tersebut.
- f) Bilangan cacah yaitu jika didalam himpunan bilangan asli ditambah 0 (nol).
- g) Bilangan bulat yaitu gabungan antara himpunan semua bilangan asli, nol, dan himpunan semua lawan bilangan asli.
- h) Bilangan pecahan yaitu pecahan biasa dan pecahan desimal.

Dari uraian di atas penulis dapat menyimpulkan bahwa macam-macam bilangan ada 8 yaitu bilangan kardinal, bilangan ordinal, bilangan asli, bilangan komposit, bilangan cacah, bilangan bulat dan bilangan pecahan.

2) Manfaat Mengenal Angka untuk Anak Usia Dini

Pembelajaran mengenal angka penting diberikan kepada anak sejak dini karena pada masa ini perkembangan otak

mengalami lompatan dan berjalan demikian pesat. Dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 137 2014:15) tentang standar nasional pendidikan anak usia 5-6 tahun mengenai konsep bilangan dan lambang bilangan adalah sebagai berikut:

- a) Dapat menyebutkan lambang bilangan
- b) Dapat membilang banyak benda
- c) Dapat mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.

Sedangkan menurut Agung Triharso (2013:48) dalam Fauziah Ramadhani manfaat mengenal konsep bilangan bagi anak usia TK adalah :

- a) Menuntun anak belajar berdasarkan konsep matematika yang benar.
- b) Menghindari ketakutan matematika sejak awal, dan membantu anak belajar matematika secara alami melalui kegiatan bermain.

Dari uraian diatas penulis dapat menyimpulkan bahwa manfaat mengenal konsep bilangan atau angka pada anak usia dini yaitu menuntun anak untuk belajar angka atau konsep matematika dengan benar. Anak juga mampu mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.

3) Tahapan Mengenal Angka

Menurut Susanto (2011:100), ada tiga tahapan dalam mengenalkan konsep bilangan kepada anak antara lain :

- a) Tahap konsep dan pengertian, pada tahap ini anak bereksplorasi untuk menghitung segala macam benda yang dapat dihitung dan yang dapat dilihatnya.
- b) Tahap transisi, merupakan masa peralihan dari konkrit ke lambang.
- c) Tahap lambang, anak sudah diberi kesempatan menulis sendiri tanpa paksaan, yakni berupa lambang bilangan, bentuk-bentuk dan jalur-jalur dalam mengenalkan kegiatan berhitung.

Dari uraian di atas penulis dapat menyimpulkan bahwa tahapan mengenal angka ada tiga antara lain: tahap konsep, tahap transisi dan tahap lambang.

4) Indikator Kemampuan Mengenal Angka

Indikator Konsep Bilangan Yuliani Nuriani Sujiono dkk (2008: 10.21) menyatakan indikator-indikator konsep bilangan sebagai berikut:

- a) Membilang atau menyebut urutan 1-10.
- b) Membilang dengan menunjukkan benda-benda.
- c) Menunjukkan urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda.
- d) Menghubungkan atau memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda 1- 10.

- e) Menunjukkan kumpulan yang sama, tidak sama, banyak atau sedikit.

Dari uraian di atas penulis dapat menyimpulkan bahwa ada indikator mengenal angka yaitu membilang 1-10 anak mampu membilang angka 1-10 dengan benar. Menunjukkan bilangan dengan angka atau anak mampu menghubungkan jumlah benda dengan lambang bilangan. Anak juga mampu membedakan angka lebih dari, kurang dari dan sama dengan dan anak mampu mengurutkan mengurutkan bilangan 1-10.

B. Kajian Penelitian Terdahulu

Deartia Ayunda (2019) yang berjudul “Pengaruh Media Roda Keberuntungan Terhadap Kemampuan Mengenal Angka Di Taman Kanak-Kanak” Berdasarkan hasil penelitian diatas menggunakan penelitian Kuantitatif eksperimen. Berdasarkan hasil pre-test kemampuan mengenal angka pada kelas eksperimen dan kelas kontrol pada pre-test diperoleh angka rata-rata kelas eksperimen 66,14. Angka rata-rata kelompok kontrol 64,5. Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan bahwa thitung sebesar 0,5484 dibandingkan dengan 0,05 ($t_{tabel} = 2.07387$) dengan derajat kebebasan $dk (N1-1) + (N2-1) = 22$. Dengan demikian $thitung < t_{tabel}$ yaitu $0,5484 < 2.07387$, maka dapat dikatakan bahwa hipotesis H_a ditolak atau H_o diterima.

Hasil kemampuan mengenal angka pada kelas eksperimen dan kelas kontrol pada post-test diperoleh angka rata-rata kelompok eksperimen yaitu

80,72. Angka rata-rata kelas kontrol yaitu 72,91. Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan bahwa thitung sebesar 2,4104 dibandingkan dengan $\alpha 0,05$ ($t_{\text{tabel}} = 2,04841$) dengan derajat kebebasan $dk (N_1-1)+(N_2-1) = 22$.

Dengan demikian $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ yaitu $2,36486 > 2,07387$, maka dapat dikatakan bahwa hipotesis H_a diterima atau H_0 ditolak. Jadi disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan roda keberuntungan modifikasi terhadap kemampuan mengenal angka di Taman Kanak-kanak Islam Khaira Ummah Padang. Karena dalam kemampuan mengenal angka dengan menggunakan media Roda Keberuntungan

Hasil kemampuan mengenal angka anak di kelas eksperimen lebih berpengaruh dari hasil kemampuan berhitung anak di kelas kontrol, dapat dilihat dari rata-rata nilai anak kelas eksperimen yang lebih tinggi dari pada kelas kontrol. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan mengenal angka di kelas eksperimen dan kelompok kontrol menunjukkan bahwa media Roda Keberuntungan Modifikasi berpengaruh terhadap kemampuan mengenal angka anak.

Pancalian Hadi Pradana (2016) yang berjudul “Pengaruh Permainan balok Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini” Berdasarkan hasil analisis data, dimana data-data yang terkumpul dianalisa dan disimpulkan bahwa ada pengaruh permainan media balok angka terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan anak di RA Al Badri

Kecamatan Kalisat Kabupaten Jember. jumlah respondennya adalah 38 dan menggunakan taraf kesalahan 5%, maka harga r tabel sebesar = 0,320. Sedangkan besar korelasi *product moment*-nya adalah 0,487. Selanjutnya membandingkan r hitung dengan r tabel. Ternyata setelah dibandingkan r hitung lebih besar dari pada r tabel, maka akibatnya H_0 di tolak dan H_a diterima. Dengan diterimanya hipotesis kerja tersebut, dapat disimpulkan bahwa bermain permainan balok angka berpengaruh dalam mengembangkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia dini.

Ria Pratiwi (2017) yang berjudul “Pengaruh Media Kartu Angka Terhadap Kemampuan Anak Mengenal Lambang Bilangan Di Kelompok A TK Ar-Rahmasidole Timur Kecamatan Ampibabo Kabupaten Parigi Mautong”. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif kualitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan penelitian tentang pengaruh media kartu angka terhadap kemampuan anak mengenal lambang bilangan di kelompok A TK Ar-Rahma Sidole Timur Kecamatan Ampibabo Kabupaten Parigi Mautong Kemampuann mengenal lambang bilangan anak sudah berkembang sesuai harapan dalam masing-masing aspek yang diamati, yaitu menyebutkan angka, mengurutkan angka dari besar ke yang kecil, dan meniru lambang bilangan. Penerapan media kartu angka terhadap kemampuan anak mengenal lambang bilangan yaitu terdapat gambar angka yang berwarna-warni sehingga anak bisa tertarik dalam mengenal lambang bilangan sehingga kemampuan mengenal lambang bilangan anak sesuai dengan harapan.

Ada pengaruh media kartu angka terhadap kemampuan anak mengenal lambang bilangan, yang dapat dilihat pada rekapitulasi data hasil penilaian pada tabel 4.8, dimana pada setiap aspek yang diamati mengalami peningkatan, yaitu dari 12 anak didik yang menjadi sampel pada semua aspek yang diamati, terdapat 4 anak (30 %) berada dalam kategori berkembang sangat baik (BSB), 5 anak (42%) berada dalam 9 kategori berkembang sesuai harapan (BSH), dalam kategori mulai berkembang (MB) ada 2 anak (20 %), serta 1 anak (8%) berada dalam kategori belum berkembang (BB).

Dari ketiga hasil penelitian yang terdahulu dan memiliki beberapa persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu sama-sama mengembangkan aspek kognitif pada anak usia dini yaitu pada kemampuan mengenal angka atau kemampuan mengenal lambang bilangan dari ketiga peneliti sebelumnya juga terdapat kesamaan menggunakan penelitian kuantitatif. Selain kesamaan terdapat juga perbedaan terletak pada media yang digunakan dan pada tempat penelitian dan sampel penelitian.

C. Kerangka Berfikir

Berdasarkan kajian teori di atas peneliti menyimpulkan bahwa kemampuan mengenal angka pada anak usia dini adalah aspek penting yang harus dikuasai oleh anak karena kemampuan mengenal angka berfungsi sebagai ketrampilan kognitif anak yang sangat penting di kehidupan sehari-hari. Anak usia 5-6 tahun idealnya sudah mampu penjumlahan, pengurangan, membedakan besar dan kecil pada angka, menjodohkan jumlah gambar dengan angka. Menyebutkan angka secara urut, mampu menebak angka

secara acak, dan memberikan lambang bilangan lebih besar ($>$) dan memberikan lambang bilangan lebih kecil ($<$).

Fakta di lapangan bahwa kemampuan mengenal angka anak di RA GUPPI 1 Kalijambe Kelompok B masih belum maksimal. Anak-anak belum paham pada memberikan lambang bilangan lebih besar ($>$) dan memberikan lambang bilangan lebih kecil ($<$), penjumlahan, pengurangan dan membedakan angka besar dan kecil. Menurut STTPA pada perkembangan kognitif anak umur 5-6 tahun sub kemampuan mengenal angka anak dapat menyebutkan lambang bilangan 1-10, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.

Dari permasalahan tersebut, maka peneliti mempunyai solusi untuk melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan media yang tepat agar anak tidak mudah bosan serta jenuh. Media pembelajaran yang digunakan peneliti adalah audio visual dan kartu gambar sebagai cara untuk menstimulus kemampuan mengenal angka.

Media pembelajaran audio visual dan kartu gambar dipilih oleh penulis karena dengan adanya media pembelajaran dapat memberikan variasi baru dalam pembelajaran mengenal angka. Sehingga dalam pembelajaran mengenal angka, anak lebih tertarik dan lebih bersemangat dengan adanya media pembelajaran.

Dengan menggunakan kartu gambar anak hanya melihat angka pada kartu, kartu yang dipakai relative tidak mahal dan hanya menekankan pada persepsi indera penglihatan, berbeda dengan menggunakan audio visual, tidak

hanya melihat gambar, warna bahkan anak bisa mendengarkan suara sehingga anak tidak merasa bosan, lebih realistis dapat diulang dan dihentikan sesuai kebutuhan. Penggambaran pada media audio visual bersifat 3 dimensi sehingga anak jika melihat seakan-akan anak juga ada didalam gambar tersebut.

Dengan menggunakan media audio visual untuk kemampuan mengenal angka, anak diharapkan lebih antusias dalam pembelajaran. Dari pengertian tersebut diharapkan anak usia 5-6 tahun RA GUPPI 1 Kalijambe kemampuan angka dapat berkembang melalui media audio visual.

D. Hipotesis

Menurut Sugiyono (2015:64) hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Berdasarkan kajian teori media pembelajaran, audio visual, kartu gambar, kemampuan mengenal angka, hipotesisnya sebagai berikut:

Ho : Tidak terdapat perbedaan kemampuan mengenal angka dengan menggunakan media pembelajaran audio visual dengan yang menggunakan media pembelajaran kartu gambar pada anak kelompok B di RA GUPPI 1 Kalijambe.

Ha : Terdapat perbedaan kemampuan mengenal angka dengan menggunakan media pembelajaran audio visual dengan yang menggunakan media pembelajaran kartu gambar pada anak kelompok B di RA GUPPI 1 Kalijambe.

Berdasarkan 2 hipotesis tersebut maka peneliti cenderung mengajukan hipotesisnya adalah H_a yaitu terdapat perbedaan kemampuan mengenal angka antara yang menggunakan media pembelajaran audio visual dan yang menggunakan media pembelajaran kartu gambar pada anak-anak usia 5-6 tahun di RA GUPPI 1 Kalijambe.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Menurut T. Hillway dalam Deni Darmawan (2016: 3) Penelitian adalah studi yang dilakukan seseorang melalui penyelidikan yang hati-hati dan sempurna terhadap suatu masalah, sehingga diperoleh pemecahan yang tepat terhadap masalah tersebut. Sedangkan menurut Nazir dalam Musfiquon (2012: 13) penelitian adalah penyelidikan yang terorganisasi untuk mencari pengetahuan dan memberi arti secara terus-menerus terhadap sesuatu masalah.

Penelitian adalah penerapan pendekatan ilmiah pada pengkajian suatu masalah. Tujuannya untuk menemukan jawaban terhadap persoalan yang signifikan, melalui penerapan melalui penerapan prosedur-prosedur ilmiah. (Margono. 2005: 18)

Menurut Margono dalam Deni Darmawan (2016: 37) penelitian kuantitatif adalah suatu proses menemukan pengetahuan yang menggunakan data berupa angka sebagai alat menemukan keterangan mengenai apa yang ingin kita ketahui.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Penelitian eksperimen adalah penelitian dengan melakukan percobaan terhadap kelompok-kelompok eksperimen. Tiap kelompok dikenakan perlakuan-perlakuan tertentu dengan kondisi-kondisi yang dapat

dikontrol. Penelitian eksperimen paling tepat untuk menguji hubungan sebab akibat melalui pengujian hipotesis dengan pendekatan kuantitatif analitik (Deni Darmawan. 2016:39).

Pemilihan desain ini sesuai dengan keadaan pada tempat penelitian yang terdapat dua kelas pada kelompok TK B. Eksperimen dengan desain ini memiliki konsep untuk memberikan penilaian pada saat sebelum diberikan treatment dan sesudah diberikan treatment dengan adanya kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dari konsep ini dapat dilihat perbedaan hasil antar kelompok yang diberikan perlakuan dan kelompok yang tidak diberikan perlakuan. Berdasarkan paparan di atas desain penelitian tersebut dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 3. 1. Pola Eksperimen

X	O ₁
	O ₂

Keterangan :

X : Perlakuan

O₁ : Nilai *Post Test* (setelah diberi perlakuan) pada kelompok eksperimen (media audio visual)

O₂ : Nilai *Post Test* pada kelompok kontrol (media kartu gambar)

Gambar desain penelitian di atas dapat dijelaskan bahwa O₁ adalah nilai post test (setelah diberi perlakuan) pada kelompok eksperimen (media audio visual). Dalam penelitian ini X adalah perlakuan yang diberikan. Sedangkan O₂ adalah nilai post test pada kelompok kontrol media kartu gambar.

Berdasarkan penelitian di atas, maka penelitian ini bermaksud untuk mengetahui kemampuan mengenal angka kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kemudian memberikan perlakuan kepada kelompok eksperimen. Setelah itu keduanya diberi post test kemampuan mengenal huruf vokal.

Jadi penelitian ini menggunakan metode kuantitatif eksperimen yang bermaksud melakukan percobaan yang sistematis dan terencana untuk membuktikan suatu kebenaran tentang sejauh mana pengaruh penggunaan media audio visual terhadap kemampuan mengenal angka pada anak usia 5-6 th di RA GUPPI 1 Kalijambe.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di RA GUPPI 1 Kalijambe yang beralamatkan di desa Jetiskarangpung RT 008 RW 002 Kecamatan Kalijambe, Kab Sragen, Jawa Tengah. Alasan memilih RA GUPPI 1 Kalijambe untuk melakukan penelitian ialah di RA GUPPI 1 Kalijambe kurang maksimal pada kemampuan mengenal angka untuk berhitung. Terdapat 48 dari 70 anak belum berkembang dalam mengenal angka. Minimnya kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif atau penggunaan media pembelajaran yang monoton.

Hal tersebut sesuai dengan tema penelitian yang diangkat peneliti untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran audio visual terhadap kemampuan mengenal angka. Penggunaan media pembelajaran audio visual inilah yang menjadi pertimbangan sehingga peneliti ingin melakukan penelitian di lokasi tersebut, dengan bertujuan agar kemampuan mengenal angka pada anak dapat sesuai dengan yang di harapkan.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan di RA GUPPI 1 Kalijambe pada waktu memasuki semester genap di tahun pelajaran 2019/2020 dibulan September – April adapun jadwal kegiatan penelitian dapat dijelaskan di bawah ini:

a. Tahap persiapan

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan keperluan-keperluan yang dibutuhkan dalam penelitian mulai dari pengajuan judul, menyusun proposal, pengajuan izin ke lembaga, dan penyusunan instrumen penelitian.

b. Tahap penelitian

Tahap penelitian adalah kegiatan yang dilakukan selama penelitian yaitu uji coba instrumen kemudian pengumpulan data-data yang dibutuhkan untuk penelitian ini.

c. Tahap penyelesaian

Tahap penyelesaian adalah peneliti menganalisis data yang telah diperoleh dari hasil pengumpulan data di lapangan. Sehingga tercapai tujuan yang ingin dicapai oleh peneliti. Rincian waktu dan tahap penelitian ini dapat dijelaskan melalui tabel dibawah ini:

Tabel 3. 2. Waktu Penelitian

No	Kegiatan	Sep 2019	Okt 2019	Nov 2019	Des 2019	Jan 2020	Feb 2020	Mar 2020	Apr 2020	Sep 2020
1.	Pengajuan Judul	X								
2.	BAB I	X								
3.	BAB II		X							
4.	BAB III			X	X	X				
5.	Seminar Proposal						X			
6.	BAB IV						X			
7.	Analisis Data							X		
8.	BAB V								X	
9.	Munafqosah									X

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. (Sugiyono. 2015 :80). Menurut Deni Darmawan (2016:137) populasi adalah sumber data dalam penelitian tertentu yang memiliki jumlah banyak dan luas.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa populasi adalah sekelompok objek/subjek yang dijadikan sumber data dalam sebuah penelitian. Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah

seluruh anak-anak kelompok bermain RA GUPPI 1 Kalijambe dengan jumlah 70 anak.

Tabel 3. 3. Daftar Siswa TK B RA GUPPI 1 Kalijambe

No.	Kelas	Jumlah
1.	B1 : Umar Bin Khotob	25
2.	B2 : Ali Bin Abu Tholib	25
3.	B3 : Abu Bakar As-Shidiq	20
	Jumlah	70

2. Sampel

Sampel merupakan salah satu bagian terpenting dalam melakukan penelitian kuantitatif. Sampel terdiri atas subjek penelitian (responden) yang menjadi sumber data terpilih dari hasil pekerjaan teknik penyampelan (teknik sampling). (Deni Darmawan. 2016:138) Sampel adalah suatu prosedur pengambilan data dimana hanya sebagian populasi saja yang diambil dan dipergunakan untuk menentukan sifat serta ciri yang dikehendaki dari suatu populasi. (Syofian. 2017:30) sedangkan menurut Sugiyono (2015:81). Sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti (Arikunto, 2013: 174).

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa sampel adalah bagian dari populasi yang terpilih dari hasil pekerjaan teknik sampling sebagai sumber objek penelitian. Yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah siswa TK B dengan jumlah 48 anak di RA GUPPI 1 Kalijambe. Dengan rincian sebagai berikut :

- a. Yang menggunakan media pembelajaran audio visual adalah TK B1 berjumlah 25 anak dan sebagai kelas eksperimen.

- b. Yang menggunakan media kartu gambar adalah TK B2 berjumlah 25 anak sebagai kelas kontrol.

3. Teknik Sampling

Menurut Sugiyono (2015:217) teknik sampling adalah teknik yang digunakan untuk pengambilan sampel pada penelitian. Unit analisis penelitian ini adalah kelompok (*group*). Adapun teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah sampling random dengan *cluster* sampling. Teknik *cluster* sampling digunakan untuk menentukan sampel bila obyek yang akan diteliti atau sumber data sangat luas, maka pengambilan sampelnya berdasarkan daerah populasi yang telah ditetapkan. Sehingga dari pemilihan sampel tersebut diwakili kelas B1 dengan jumlah anak 25 sebagai kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran audio visual dan kelas B2 dengan jumlah anak 25 sebagai kelas kontrol menggunakan media kartu gambar dalam penelitian.

D. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data pada dasarnya merupakan suatu kegiatan operasional agar tindakannya masuk pada pengertian penelitian yang sebenarnya. Untuk mencari dan mengumpulkan data yang dibutuhkan dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik test sebagai pengumpulan data.

Teknik tes (uji coba) yang digunakan dalam pengumpulan data adalah untuk mengukur ada atau tidaknya kemampuan dasar atau prestasi seseorang sebagai subjek dalam penelitian. Misalnya, tes untuk mengukur intelegensi

(IQ), tes minat, tes bakat khusus, tes reaksi motorik/ketrampilan, tes sikap, tes prestasi, dan lain sebagainya. Khusus untuk mengukur tes prestasi belajar seseorang siswa atau mahasiswa dibedakan menjadi dua, yaitu tes buatan sekolah dan tes terstandart. (Arikunto:2002 dalam buku Puguh Suharso. 2009:104)

Menurut Arikunto (2014: 193) tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Metode tes digunakan untuk mengukur penguasaan konsep dan prinsip serta kemampuan pemecahan masalah siswa yaitu berupa tes yang mengukur kemampuan kognitif siswa dalam menguasai konsep dan prinsip serta kemampuan pemecahan masalah materi pembelajaran.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tes sebagai instrumen dalam pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti dengan memberikan soal atau latihan untuk mendapatkan data.

Dalam penelitian ini tes yang digunakan adalah berupa tes prestasi atau *achievement test* yaitu tes yang digunakan untuk mengukur pencapaian seseorang setelah mempelajari sesuatu. Pertanyaan yang digunakan untuk mengukur pencapaian anak dalam kemampuan mengenal angka dalam bentuk instrumen yang digunakan adalah dengan memberikan nilai 1-4 pada kolom jawaban yang diisi oleh guru. Tujuan teknik tes ini adalah untuk mendapatkan data tentang kemampuan anak usia 5-6 tahun dalam mengenal angka.

E. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian. (Sugiyono. 2016: 148) Agar peneliti dapat memperoleh informasi dengan baik maka diperlukan instrumen pengumpulan data yang terdiri dari :

1. Definisi Konseptual Variabel

Definisi konseptual variabel adalah definisi menurut konsep peneliti mengenai sebuah variabel. Variabel dalam penelitian ini :

a. Media Pembelajaran

Media Pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa benda hidup maupun benda mati yang dapat menambah dan membuat pengetahuan seseorang berkembang lebih baik. Media pembelajaran diartikan sebagai alat yang digunakan untuk memudahkan orang dalam mempelajari suatu hal baru dari yang tidak tahu menjadi tahu.

b. Kemampuan mengenal angka

Kemampuan mengenal angka adalah salah satu upaya pengenalan konsep dasar matematika sejak dini. Kegiatan dalam mengetahui kemampuan tersebut berupa menggunakan angka untuk berhitung, menyebutkan angka 1-10 dalam bentuk tulisan, dan menunjukkan angka berdasarkan jumlah.

2. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel adalah definisi khusus yang didasarkan atas sifat-sifat yang didefinisikan, dapat diamati dan dilaksanakan oleh peneliti lain (Arifin, 2011:190). Menurut Purwanto definisi operasional adalah definisi yang dibuat berdasarkan konseptual yang merupakan pernyataan mengenai variabel, cara pengukuran dan alat yang digunakan untuk melakukan pengukuran. Definisi operasional merupakan batasan suatu fenomena yang dapat diamati dan diukur.

a. Media Pembelajaran

1) Media Audio Visual

Media audio visual merupakan media yang dilihat dan didengar dapat berupa film, rekaman gambar dan suara(video).

2) Media Kartu Gambar

Kartu gambar adalah gambar angka yang dituangkan pada selembar karton berbentuk kartu yang cukup besar.

Adapun operasional dalam penelitian ini variabel dependen (terikat) yaitu:

- b. Kemampuan mengenal angka pada anak usia dini merupakan hal yang penting dan erat hubungannya dengan tahapan anak dalam membaca atau menulis (Purwanto. 2015: 158).

Namun dalam penelitian ini hanya membatasi dalam kemampuan mengenal angka 1-10. Kegiatan dalam mengetahui kemampuan tersebut berupa menggunakan angka untuk berhitung,

menyebutkan angka 1-10 dalam bentuk tulisan, dan menunjukkan angka berdasarkan jumlah. Berdasarkan hal tersebut akan digunakan pengukuran atau test untuk mengetahui kemampuan mengenal angka pada anak.

3. Kisi-kisi Instrumen

Berdasarkan definisi operasional yang telah dipaparkan diatas, maka variabel kemampuan mengenal angka dapat diukur melalui metode tes. Adapun kisi-kisi instrumen dalam penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 3. 4. Kisi-kisi Instrumen Penelitian

Variabel	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Perkembangan	STPPA	Indikator yang diamati
Kemampuan mengenal angka	3.6 (menenal benda-benda disekitarnya) 3.7 (menenal lingkungan sosial) 4.6 (menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda di sekitar yang di kenalnya) 4.7 (menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan sosial)	Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu menyebutkan angka 1-10	Menyebutkan angka 1-10	Menyebutkan angka 1-10

Variabel	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Perkembangan	STPPA	Indikator yang diamati
	3.6 (menenal benda-benda disekitarnya) 3.7 (menenal lingkungan sosial) 4.6 (menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda di sekitar yang di kenalnya) 4.7 (menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan sosial)	Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu membedakan angka 1-10 secara acak (menyebutkan dan membedakan angka yang ditunjuk oleh guru secara acak).	Mampu membedakan 10 angka secara acak (angka 1-10)	Anak mampu membedakan 10 angka secara acak (angka 1-10)
	3.6 (menenal benda-benda disekitarnya) 3.7 (menenal lingkungan sosial) 4.6 (menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda di sekitar yang di kenalnya) 4.7 (menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan sosial)	Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu menulis angka 1-10 dengan benar	Mampu menuliskan angka 1-10 dengan benar	Mampu menuliskan angka 1-10 dengan benar
Kemampuan mengenal angka	3.6 (menenal benda-benda disekitarnya) 3.7 (menenal lingkungan sosial) 4.6 (menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda di sekitar yang di kenalnya) 4.7 (menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan sosial)	Melakukan suatu kegiatan dengan menggunakan angka untuk berhitung operasi penjumlahan (misalnya: memberikan gambar untuk kegiatan berhitung).	Menggunakan angka untuk berhitung (penjumlahan)	Menghitung jumlah gambar pesawat dengan benar

Variabel	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Perkembangan	STPPA	Indikator yang diamati
	3.6 (menenal benda-benda disekitarnya) 3.7 (menenal lingkungan sosial) 4.6 (menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda di sekitar yang di kenalnya) 4.7 (menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan sosial)	Melakukan suatu kegiatan dengan menggunakan angka untuk berhitung operasi pengurangan (misalnya: memberikan gambar untuk kegiatan berhitung).	Menggunakan angka untuk berhitung (pengurangan)	Menghitung jumlah gambar pesawat dengan benar
	3.6 (menenal benda-benda disekitarnya) 3.7 (menenal lingkungan sosial) 4.6 (menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda di sekitar yang di kenalnya) 4.7 (menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan sosial)	Melakukan kegiatan dengan mencocokkan jumlah gambar dengan angka (misalnya, mencocokkan jumlah gambar dengan angka).	Mencocokkan jumlah gambar dengan angka	Mencocokkan jumlah gambar pesawat dengan angka yang telah disediakan.
	3.6 (menenal benda-benda disekitarnya) 3.7 (menenal lingkungan sosial) 4.6 (menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda di sekitar yang di kenalnya) 4.7 (menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan sosial)	Melakukan kegiatan dengan memberi lambang bilangan > (lebih besar)	Memberi lambang bilangan >	Memberikan lambang bilangan > diantara dua angka dengan benar

Variabel	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Perkembangan	STPPA	Indikator yang diamati
	3.6 (menenal benda-benda disekitarnya) 3.7 (menenal lingkungan sosial) 4.6 (menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda di sekitar yang di kenalnya) 4.7 (menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan sosial)	Melakukan kegiatan dengan memberi lambang bilangan < (lebih kecil)	Memberi lambang bilangan <	Memberikan lambang bilangan < diantara dua angka dengan benar

Tabel 3. 5. Rubrik Penilaian Kemampuan Mengenal Angka

Variabel	Indikator	Deskriptor	Kriteria Skor	Skor
Kemampuan mengenal angka	Menyebutkan angka 1-10	Mampu menyebutkan 1-10 dengan benar	Mampu menyebutkan angka 1-10 dengan benar secara mandiri	4
			Mampu menyebutkan angka 1-8 dengan benar secara mandiri	3
			Mampu menyebutkan angka 1-6 dengan benar secara mandiri	2
			Mampu menyebutkan angka 1-4 dengan benar secara mandiri	1
	Membedakan angka 1-10 secara acak	Mampu membedakan 10 angka (1-10) secara acak dengan benar	Mampu membedakan 10 angka secara acak dengan benar	4
			Mampu membedakan 8 angka secara acak dengan benar	3
			Mampu membedakan 6 angka secara acak dengan benar	2
			Mampu membedakan 4 angka secara acak dengan benar	1
	Menulis angka 1-10	Mampu menulis angka 1-10 dengan benar	Mampu menulis 10 angka dengan benar	4
			Mampu menulis 8 angka dengan benar	3
			Mampu menulis 6 angka dengan benar	2

Variabel	Indikator	Deskriptor	Kriteria Skor	Skor
	Membedakan angka terbesar	Mampu membedakan angka terbesar 4	Mampu menulis 8 angka dengan benar	1
			Mampu membedakan 4 angka terbesar dengan benar secara mandiri	4
			Mampu membedakan 2 angka terbesar dengan benar secara mandiri	3
			Mampu membedakan 4 angka terbesar dengan benar oleh bantuan guru	2
			Mampu membedakan 2 angka terbesar dengan benar oleh bantuan guru	1
	Membedakan angka terkecil dari Memberi lambang bilangan	Mampu membedakan 4 angka terkecil Memberi lambang bilangan	Mampu membedakan 4 angka terkecil dengan benar secara mandiri	4
			Mampu membedakan 2 angka terkecil dengan benar secara mandiri	3
			Mampu membedakan 4 angka terkecil dengan benar oleh bantuan guru	2
			Mampu membedakan 2 angka terkecil dengan benar oleh bantuan guru	1
	Menggunakan angka untuk menghitung	Menggunakan angka untuk menghitung	Mampu menggunakan angka 1-10 untuk menghitung dengan benar	4
			Mampu menggunakan angka 1-8 untuk menghitung dengan benar	3
			Mampu menggunakan angka 1-6 untuk menghitung dengan benar	2
			Mampu menggunakan angka 1-4 untuk menghitung dengan benar	1
Kemampuan mengenal angka	Menggunakan angka untuk pengurangan	Menggunakan angka untuk pengurangan	Mampu menggunakan angka 1-10 untuk pengurangan dengan benar	4
			Mampu menggunakan angka 1-8 untuk pengurangan dengan benar	3

Variabel	Indikator	Deskriptor	Kriteria Skor	Skor
			benar	
			Mampu menggunakan angka 1-4 untuk pengurangan dengan benar	2
			Mampu menggunakan angka 1-2 untuk pengurangan dengan benar	1
	Mencocokkan gambar dengan angka	Mencocokkan jumlah gambar dengan angka	Mampu menggunakan angka 1-10 untuk mencocokkan jumlah gambar dengan benar	4
			Mampu menggunakan angka 1-8 untuk mencocokkan jumlah gambar dengan benar	3
			Mampu menggunakan angka 1-6 untuk mencocokkan jumlah gambar dengan benar	2
			Mampu menggunakan angka 1-4 untuk mencocokkan jumlah gambar dengan benar	1
	Mampu memberikan lambang bilangan > (lebih besar)	Mampu memberikan lambang bilangan > (lebih besar)	Mampu menggunakan 2 tanda > dengan benar secara mandiri	4
			Mampu menggunakan 2 tanda > dengan benar secara mandiri	3
			Mampu menggunakan 4 tanda > dengan benar oleh bantuan guru	2
Kemampuan mengenal angka	Mampu memberikan lambang bilangan < (lebih kecil)	Mampu memberikan lambang bilangan < (lebih kecil)	Mampu menggunakan 2 tanda > dengan benar oleh bantuan guru	1
			Mampu menggunakan 4 tanda < dengan benar secara mandiri	4
			Mampu menggunakan 2 tanda < dengan benar secara mandiri	3
			Mampu menggunakan 4 tanda < dengan benar oleh bantuan guru	2
			Mampu menggunakan 2 tanda < dengan benar oleh bantuan guru	1

Keterangan :

a. BB : Belum Berkembang dengan skor 1

- b. MB : Mulai Berkembang dengan skor 2
- c. BSH : Berkembang Sesuai Harapan dengan skor 3
- d. BSB : Berkembang Sangat Baik dengan skor 4

4. Uji Validitas

Berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Menurut Suharsimi (2010:160) Validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau keabsahan suatu instrumen. Menurut Arifin (2011:245) validitas adalah suatu ukuran ketepatan instrumen penelitian (alat ukur) yang digunakan untuk mengukur instrumen apakah benar-benar tepat untuk mengukur apa yang akan diukur.

Penelitian ini menggunakan uji validitas isi (*content validity*) dimana kelayakan atau relevansi isi tes melalui analisis rasional oleh para ahli yang berkompeten pada bidangnya. Peneliti mengajukan uji validitas tersebut kepada Bpk. Drs.Subandji, M.Ag. selaku kepala jurusan prodi PIAUD sekaligus ahli yang berkompeten di bidang tersebut.

F. Teknik Analisis Data

Menurut Sugiyono (2015:243) teknik analisis data diarahkan untuk menjawab rumusan masalah atau menguji hipotesis yang telah dirumuskan. Data penelitian yang telah dikumpulkan melalui teknik pengumpulan data dengan tes selanjutnya data tersebut akan diolah dan dianalisa. Dalam

penelitian ini digunakan metode pengolahan data dan analisa data sebagai berikut:

1. Analisis Unit

a. Mean

Mean adalah teknik penjelasan kelompok yang didasarkan atas nilai rata-rata dari kelompok penelitian tersebut (Sugiyono, 2007:49). Analisis ini digunakan untuk mendeskripsikan data mengenai berapa besar nilai rata-rata yang diperoleh dari masing-masing variabel dalam penelitian. Analisis ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

$$Me = \frac{\sum f_i x_i}{\sum f_i}$$

Keterangan :

Me = mean (rata-rata)

$\sum f_i$ = jumlah data/ sampel

x_i = data ke-i

$f_i x_i$ = produk perkalian antara f_i pada tiap kelas interval data dengan tanda kelas (x_i).

b. Median

Median merupakan teknik penjelasan kelompok yang didasarkan atas nilai tengah dari deret angkat atau kelompok yang dipilih peneliti. Deret angka yang diolah peneliti biasanya sudahurut dari yang terkecil sampai yang terbesar (Sugiyono, 2014: 48).

$$Md = b + p \left(\frac{\frac{1}{2}n - F}{f} \right)$$

Keterangan:

Md = median

b = batas bawah di mana median terletak

p = pandangan kelas interval dengan frekuensi terbanyak

n = banyak data

F = jumlah semua frekuensi sebelum median

f = frekuensi kelas median

c. Modus

Modus merupakan teknik penjelasan kelompok yang didasarkan atas nilai yang sering muncul dari deret angka atau kelompok angka yang telah dipilih peneliti. Penghitungan modus dilakukan dengan rumus sebagai berikut (Sugiyono, 2014: 47).

$$Mo = b + p \left(\frac{b_1}{b_1 + b_2} \right)$$

Keterangan:

Mo = modus

b = batas kelas interval dengan frekuensi terbanyak

p = panjang kelas interval dengan frekuensi terbanyak

b₁ = frekuensi pada kelas modus (frekuensi pada kelas terbanyak)
dikurangi frekuensi kelas interval terdekat sebelum

b₂ = frekuensi kelas modus dikurangi frekuensi kelas interval berikutnya.

d. Standar Deviasi

Standar deviasi adalah jumlah kuadrat semua deviasi nilai-nilai individual terhadap rata-rata kelompok (Sugiyono, 2006:50). Untuk menghitung standar deviasi menggunakan rumus sebagai berikut:

$$S = \sqrt{\frac{\sum f (x_1 - \bar{x})^2}{(n-1)}}$$

Keterangan:

S = simpangan baku populasi

n = jumlah sampel

X_1 = nilai X ke 1 sampai ke n

\bar{x} = rata-rata X

e. Uji Prasyarat

1) Uji normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menguji apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas dalam penelitian ini menggunakan rumus chi kuadrat sebagai berikut:

$$\chi^2 = \sum \frac{(f_o - fh)}{fh}$$

Dimana:

χ^2 : Chi kuadrat

f_o : frekuensi observasi

fh : frekuensi harapan

Kriteria: Hasil perhitungan χ^2_{hitung} dikonsultasikan dengan tabel chi kuadrat adalah jika $\chi^2_{hitung} > \chi^2_{tabel}$ maka dapat dikatakan distribusi data tidak normal. Dan jika $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ maka data dapat dikatakan berdistribusi normal (Sugiyono, 2006:104).

2) Uji homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk menguji apakah varian kedua sampel homogen atau tidak. Maka uji homogenitas perlu diuji variannya terlebih dahulu dengan uji F dengan rumus sebagai berikut:

$$F(\max) = \frac{\text{Varian terbesar}}{\text{Varian terkecil}}$$

Kriteria:

Penentuan kriteria menggunakan F (tabel F) pada taraf signifikansi 0,05. Kriteria pengujiannya adalah: apabila $F_{hitung} < F_{tabel}(0,05)$, maka variansi kedua kelompok adalah homogen (Sugiyono, 2015:275).

3) Uji Hipotesis

Analisis data atau pengolahan data adalah langkah yang dilakukan setelah data penelitian terkumpul. Pada setiap penelitian analisis data yang digunakan akan berbeda karena dipengaruhi variabel yang dipilih oleh peneliti. Pada penelitian ini variabel yang dipilih adalah kemampuan mengenal (Y).

Dalam penelitian ini untuk menguji hipotesis apakah diterima atau ditolak digunakan teknik analisis komparasi yaitu dengan menggunakan t-test independent sample sebagai berikut:

$$U_1 = n_1 n_2 + \frac{n_1 (n_1 + 1)}{2} - R_1$$

$$U_2 = n_1 n_2 + \frac{n_2 (n_2 + 1)}{2} - R_2$$

Keterangan :

n_1 : Jumlah sampel 1

n_2 : Jumlah sampel 2

U_1 : Jumlah peringkat 1

U_2 : Jumlah peringkat 2

R_1 : Jumlah rangking pada sampel n_1

R_2 : Jumlah rangking pada sampel n_2

Kriteria uji : jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_o) ditolak.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data

Deskripsi data adalah penggambaran keadaan responden berdasarkan hasil tes yang telah dilakukan. Berdasarkan penelitian diperoleh data 25 siswa di kelas B1 sebagai sampel pada kelompok eksperimen media audio visual dan 25 siswa di kelas B2 sebagai sampel pada kelompok kontrol media kartu gambar. Penelitian ini dilakukan di RA GUPPI 1 Kalijambe Sragen masing-masing dilakukan dalam 3 pertemuan.

Pada pertemuan pertama dilakukan pada hari Senin, 10 Februari 2020. Kegiatan pertama dilakukan pada 07.30 anak-anak memasuki kelas masing-masing untuk berdoa serta, hafalan surat pendek, asmaul husna, dan hadist-hadist lainnya sampai jam 08.00. Setelah mengembangkan aspek perkembangan nilai agama dan moral, anak-anak menuju ke aula untuk senam bersama untuk melatih perkembangan fisik motorik kasar maupun halus. Kegiatan senam selesai pada 08.30. Setelah melakukan senam dan anak-anak sudah minum, saat nya anak-anak kembali ke kelas untuk kegiatan bermain sambil belajar. Senam dan minum sudah, peneliti masuk kekelas B1 pada kelas eksperimen media audiovisual. Setelah itu peneliti mengajak anak-anak untuk menyanyi lagu angka 1-10 dengan diiringi tepuk tangan. Peneliti bertanya tentang angka peneliti menebak anak dengan jari peneliti lalu anak-anak menjawab. Setelah pertanyaan sudah terjawab peneliti mengajak anak

untuk tepuk “anteng-antengan” dengan tepuk tersebut peneliti berharap anak dapat fokus dan suasana kondusif. Setelah suasana kondusif peneliti mengajak anak untuk melihat video tentang angka. Saat menonton video anak sangat tenang saat video berlangsung. Setelah anak-anak selesai menonton video yang diberikan oleh peneliti anak-anak diberi pertanyaan seputar angka oleh peneliti. Pukul 09.30 anak-anak istirahat anak-anak makan snack yang disediakan oleh guru dan bermain di alat permainan edukatif dilembaga. Istirahat selesai pukul 10.00 anak-anak masuk kelas peneliti melakukan recalling dan penutup kepada anak. Setelah recalling dan penutup selesai 11.00 anak-anak sudah di perkenankan pulang.

Untuk pertemuan kedua pada tanggal Kamis, 13 Februari 2020 seperti biasanya 07.30 anak-anak memasuki kelas masing-masing untuk berdoa, doa dipagi hari, doa mau belajar, hafalan asmaul husna, serta hafalan surat-surat pendek. Setelah selesai berdoa anak-anak menuju ke aula untuk senam bersama untuk melatih perkembangan fisik motorik kasar maupun halus. Kegiatan senam selesai pada 08.30. Setelah melakukan senam dan anak-anak sudah minum, saat nya anak-anak kembali ke kelas untuk kegiatan bermain sambil belajar. Senam dan minum sudah, peneliti masuk ke kelas B1 pada kelas eksperimen media audiovisual. Setelah itu peneliti mengajak anak-anak untuk menyanyi lagu “satu ditambah satu” dengan diiringi tepuk tangan. Agar anak hafal dengan angka dan lebih memahami operasi penjumlahan. Pukul 09.00 peneliti mengajak anak untuk menonton video yang sudah disiapkan oleh peneliti dengan disuport oleh sound. Peneliti mengajak anak untuk tepuk

di “diam”, dengan tepuk diam, anak-anak diam. Setelah suasana kondusif peneliti mengajak anak untuk melihat video tentang angka. Saat menonton video anak sangat tenang saat video berlangsung. Setelah anak-anak selesai menonton video yang diberikan oleh peneliti anak-anak diberi pertanyaan seputar angka oleh peneliti. Pukul 09.30 anak-anak istirahat anak-anak makan snack yang disediakan oleh guru dan bermain di alat permainan edukatif dilembaga. Istirahat selesai anak-anak masuk kelas peneliti melakukan recalling dan penutup kepada anak, recalling tentang pelajaran hari ini. Setelah recalling dan penutup selesai 11.00 anak-anak sudah di perkenankan pulang.

Untuk pertemuan kelas eksperimen menggunakan media audio visual ke tiga dilaksanakan pada hari Senin, 17 Februari 2020. seperti biasanya 07.30 anak-anak memasuki kelas masing-masing untuk berdo’a, doa dipagi hari, doa mau belajar, hafalan asmaul husna, serta hafalan surat-surat pendek. Setelah selesai berdo’a anak-anak menuju ke aula untuk senam bersama untuk melatih perkembangan fisik motorik kasar maupun halus. Kegiatan senam selesai pada 08.30. Setelah melakukan senam dan anak-anak sudah minum, saat nya anak-anak kembali ke kelas untuk kegiatan bermain sambil belajar. Peneliti mengajak anak untuk menyanyi lagu “disini senang disana senang” agar anak-anak bersemangat kemudian peneliti mulai melakukan apersepsi sesuai dengan tema hari itu yaitu tentang angka. Anak-anak diajak untuk melihat video yang telah disiapkan oleh peneliti, video tersebut tentang angka. Anak melihat dan menyaksikan video dengan seksama dengan ceria.

Setelah video selesai peneliti menjelaskan tentang permainan hari ini, anak-anak sangat antusias ketika peneliti menjelaskan aturan mainnya. Anak-anak sudah paham dengan aturan main yang dijelaskan oleh peneliti. Peneliti memberi waktu 30 menit untuk mengerjakan permainan yang disiapkan oleh peneliti. Saat mengerjakan peneliti dibantu dengan bu Eka selaku guru kelas mengobservasi anak untuk proses mengisi tes yang diperlukan oleh peneliti. Setelah anak-anak sudah selesai, anak-anak istirahat untuk makan snack dan bermain. Istirahat selesai pukul 10.45 anak-anak masuk kelas untuk recalling dan penutup. Jam 11.00 anak-anak sudah selesai dan diperkenankan pulang. Pengambilan tes dilakukan setelah 3 kali pertemuan.

Untuk kelompok kontrol dengan menggunakan media kartu gambar dilakukan pada hari Rabu 19 Februari 2020 di kelas B2. Kegiatan pertama dilakukan pada 07.30 anak-anak memasuki kelas masing-masing untuk berdoa serta, hafalan surat pendek, asmaul husna, dan hadist-hadist lainnya sampai jam 08.00. Setelah mengembangkan aspek perkembangan nilai agama dan moral, anak-anak menuju ke aula untuk senam bersama untuk melatih perkembangan fisik motorik kasar maupun halus. Kegiatan senam selesai pada 08.30. Setelah melakukan senam dan anak-anak sudah minum, saatnya anak-anak kembali ke kelas untuk kegiatan bermain sambil belajar. Senam dan minum sudah, peneliti masuk ke kelas B1 pada kelas eksperimen media audiovisual. Setelah itu peneliti mengajak anak-anak untuk menyanyi lagu angka 1-10 dengan diiringi tepuk tangan. Peneliti bertanya tentang angka peneliti menebak anak dengan jari peneliti lalu anak-anak menjawab. Setelah

pertanyaan sudah terjawab peneliti mengajak anak untuk tepuk “diam” dengan tepuk tersebut peneliti berharap anak dapat fokus dan suasana kondusif. Setelah suasana kondusif peneliti mengajak anak untuk melihat mengajak tebak-tebakan menggunakan kartu gambar tentang angka. Anak-anak sangat antusias untuk bermain menggunakan kartu gambar angka. Pukul 09.30 anak-anak istirahat anak-anak makan snack yang disediakan oleh guru dan bermain di alat permainan edukatif dilembaga. Istirahat selesai pukul 10.00 anak-anak masuk kelas peneliti melakukan recalling dan penutup kepada anak. Setelah recalling dan penutup selesai 11.00 anak-anak sudah di perkenankan pulang.

Untuk pertemuan kedua pada tanggal Sabtu, 22 Februari 2020 seperti biasanya 07.30 anak-anak memasuki kelas masing-masing untuk berdoa, doa dipagi hari, doa mau belajar, hafalan asmaul husna, serta hafalan surat-surat pendek. Setelah selesai berdoa anak-anak menuju ke aula untuk senam bersama untuk melatih perkembangan fisik motorik kasar maupun halus. Kegiatan senam selesai pada 08.30. Setelah melakukan senam dan anak-anak sudah minum, saat nya anak-anak kembali ke kelas untuk kegiatan bermain sambil belajar. Senam dan minum sudah, peneliti masuk ke kelas B1 pada kelas eksperimen media audiovisual. Setelah itu peneliti mengajak anak-anak untuk menyanyi lagu “satu ditambah satu” dengan diiringi tepuk tangan. Agar anak hafal dengan angka dan lebih memahami operasi penjumlahan. Pukul 09.00 anak-anak diajak tepuk anteng-antengan. Setelah suasana kondusif peneliti mengajak anak untuk melihat mengajak tebak-tebakan menggunakan

kartu gambar tentang angka. Anak-anak sangat antusias untuk bermain menggunakan kartu gambar angka. Pukul 09.30 anak-anak istirahat anak-anak makan snack yang disediakan oleh guru dan bermain di alat permainan edukatif dilembaga. Istirahat selesai anak-anak masuk kelas peneliti melakukan recalling dan penutup kepada anak, recalling tentang pelajaran hari ini. Setelah recalling dan penutup selesai 11.00 anak-anak sudah diperkenankan pulang.

Untuk pertemuan kelas eksperimen menggunakan media audio visual ke tiga dilaksanakan pada hari Rabu, 26 Februari 2020. seperti biasanya 07.30 anak-anak memasuki kelas masing-masing untuk berdoa, doa pagi hari, doa mau belajar, hafalan asmaul husna, serta hafalan surat-surat pendek. Setelah selesai berdoa anak-anak menuju ke aula untuk senam bersama untuk melatih perkembangan fisik motorik kasar maupun halus. Kegiatan senam selesai pada 08.30. Setelah melakukan senam dan anak-anak sudah minum, saat nya anak-anak kembali ke kelas untuk kegiatan bermain sambil belajar. Peneliti mengajak anak untuk menyanyi lagu “siapa yang suka hati tepuk tangan” agar anak-anak bersemangat kemudian peneliti mulai melakukan apersepsi sesuai dengan tema hari itu yaitu tentang angka. Setelah suasana kondusif peneliti mengajak anak untuk melihat mengajak tebak-tebakan menggunakan kartu gambar tentang angka. Anak-anak sangat antusias untuk bermain menggunakan kartu gambar angka. Setelah bermain dengan media kartu gambar peneliti menjelaskan tentang permainan hari ini, anak-anak sangat antusias ketika peneliti menjelaskan aturan mainnya. Anak-anak sudah

paham dengan aturan main yang dijelaskan oleh peneliti. Peneliti memberi waktu 30 menit untuk mengerjakan permainan yang disiapkan oleh peneliti. Saat mengerjakan peneliti dibantu dengan bu Haryanti selaku guru kelas mengobservasi anak untuk proses mengisi tes yang diperlukan oleh peneliti. Setelah anak-anak sudah selesai, anak-anak istirahat untuk makan snack dan bermain. Istirahat selesai pukul 10.45 anak—anak masuk kelas untuk recalling dan penutup. Jam 11.00 anak-anak sudah selesai dan diperkenankan pulang. Pengambilan tes dilakukan setelah 3 kali pertemuan.

Hasil penelitian memperoleh hasil sebagai berikut:

1. Kemampuan Mengenal Angka Menggunakan Media Audio Visual

Data dalam kelompok kolase menggunakan tes sebanyak 10 butir pertanyaan dan setiap pertanyaan terdapat 4 pilihan jawaban. Hasil penelitian ini dikategorikan menjadi 3 kategori. Kategori tinggi, sedang, dan rendah. Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh nilai mean sebesar 33,72, nilai median 33,9, nilai modus 38,6 dan standar deviasi pada nilai 4,84. Distribusi data pada kelas B1 kelas eksperimen menggunakan media audio visual di RA GUPPI 1 Kaliatjmba Sragen dapat dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 4. 1. Distribusi Frekuensi Kemampuan Mengenal Angka Media Audio Visual

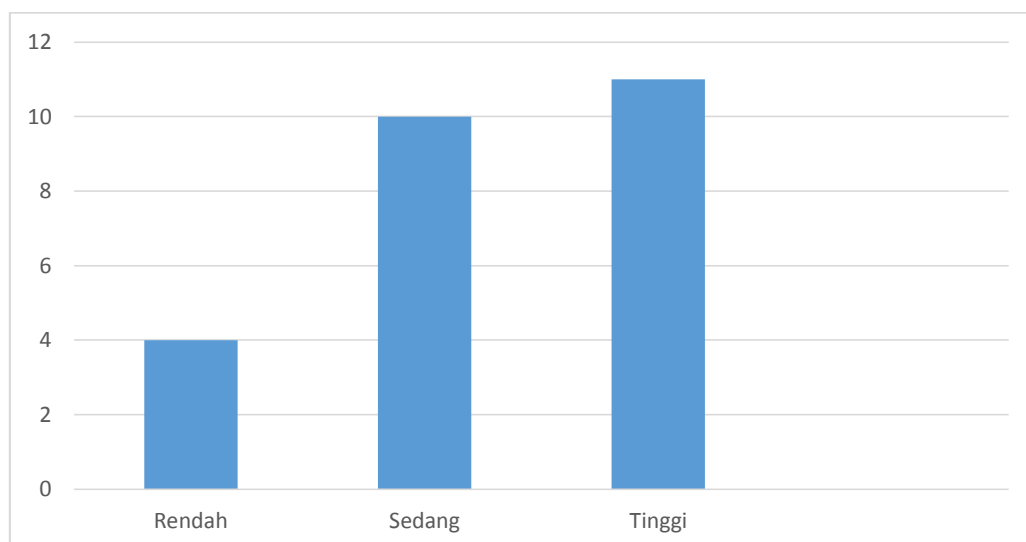
NO	Interval	Frekuensi	Frekuensi Relatif (%)	Kategori
1	23-25	2	8%	Rendah
2	26-28	2	8%	
3	29-31	3	12%	Sedang
4	32-34	7	28%	
5	35-37	3	12%	Tinggi
6	38-40	8	32%	
Jumlah		25	100%	

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal angka pada kelas B1 kelas eksperimen dengan menggunakan media audiovisual di RA GUPPI 1 Kalijambe interval 23-25 ada 2 orang atau 8%, pada interval 26-28 terdapat 2 anak atau 8%, interval 29-31 ada 3 anak atau 12%, interval 32-34 terdapat 7 anak atau 28%, interval 35-27 terdapat 3 anak atau 12% dan interval 38-40 terdapat 8 anak atau 32%.

Melalui perhitungan tabel tersebut dapat dijelaskan bahwa penggunaan media audio visual dalam kelompok eksperimen dikategorikan rendah sebanyak 4 anak atau 16%, dikategorikan sedang sebanyak 10 anak atau 40%, dan dikategorikan tinggi sebanyak 11 anak atau 44%.

Presentase penggunaan media audiovisual di kelas B1 dapat dijelaskan pada diagram di bawah ini:

Gambar 4. 1. Diagram Media Pembelajaran Audio Visual



Tabel 4. 2. Distribusi Frekuensi Kemampuan Mengenal Angka Media Kartu Gambar

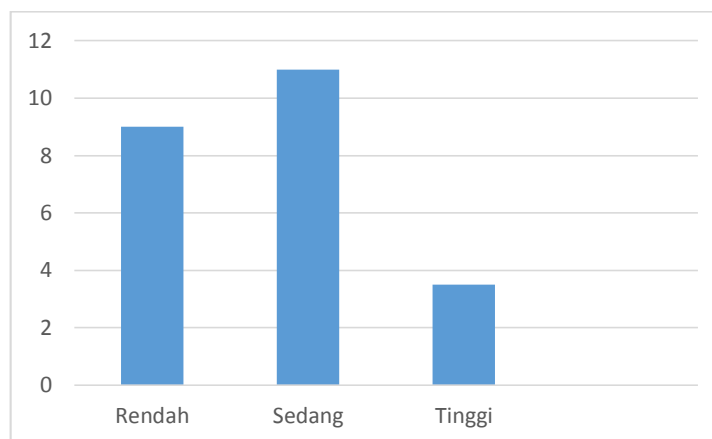
NO	Kelas Interval	Frekuensi	Frekuensi Relatif (%)	Kategori
1	23-25	4	16%	Rendah
2	26-28	5	20%	
3	29-31	6	24%	Sedang
4	32-34	5	20%	
5	35-37	2	8%	Tinggi
6	38-40	3	12%	
Jumlah		25	100%	

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal angka pada kelas B2 kelas kontorl dengan menggunakan media kartu gambar di RA GUPPI 1 Kalijambe interval 23-25 ada 4 orang atau 16%, pada interval 26-28 terdapat 5 anak atau 20%, interval 29-31 ada 6 anak atau 24%, interval 32-34 terdapat 5 anak atau 20%, interval 35-37 terdapat 2 anak atau 8% dan interval 38-40 terdapat 3 anak atau 12%.

Melalui perhitungan tabel tersebut dapat dijelaskan bahwa penggunaan media kartu gambar dikategorikan rendah sebanyak 9 anak atau 36%, dikategorikan sedang sebanyak 11 anak atau 44%, dan dikategorikan tinggi sebanyak 5 anak atau 20%.

Presentase penggunaan media kartu gambar di kelas B2 dapat dijelaskan pada diagram di bawah ini:

Gambar 4. 2. Diagram Media Kartu Gambar



B. Analisis Unit Penelitian

Analisis data pada penelitian ini berdasarkan pada hasil skor tes yang diberikan pada siswa untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran audio visual dan media kartugambar terhadap kemampuan mengenal angkaa anak usia 5-6 tahun di RA GUPPI 1 Kalijambe Sragen dengan 50 sampel responden. Berdasarkan hasil penelitian dapat diperoleh nilai rata-rata (mean), median, modus dan standart deviasi sebagai berikut:

1. Analisis Unit Kemampuan Mengenal Angka Media Audio Visual

Berdasarkan perhitungan pada kelas audiovisual di kelas B1 diperoleh nilai tertinggi sebesar 40 dan nilai terendah sebesar 23. Nilai rata-rata (mean) pada kelas ini adalah 33,72, nilai median 33,9, nilai modus 38,6, dan standar deviasi pada nilai 4,84. Sebagaimana hasil yang tertera pada tabel di bawah ini yang perhitungannya dapat dilihat pada lampiran.

Tabel 4. 3. Tabel Uji Analisis Unit Media Audio Visual

NO	Uji Statistik Penelitian	Nilai
1	Nilai Rata-rata (mean)	33,72
2	Nilai median	33,9
3	Nilai Modus	38,6
4	Standar Deviasi	4,84

2. Analisis Unit Kemampuan Mengenal Angka Media Kartu Gambar

Berdasarkan perhitungan pada kelas kartugambar di kelas B2 diperoleh nilai tertinggi sebesar 40 dan nilai terendah sebesar 23. Nilai rata-rata (mean) pada kelas ini adalah 30,6, nilai median 30,84, nilai modus 30, dan standar deviasi pada nilai 4,74. Sebagaimana hasil yang tertera pada tabel di bawah ini yang perhitungannya dapat dilihat pada lampiran.

Tabel 4. 4. Tabel Uji Analisis Unit Media Kartu Gambar

NO	Uji Statistik Penelitian	Nilai
1	Nilai Rata-rata (mean)	30,6
2	Nilai median	30,84
3	Nilai Modus	30
4	Standar Deviasi	4,74

C. Uji Prasyarat

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui normal tidaknya sebaran distribusi data dalam penelitian. Pada penelitian ini menggunakan uji normalitas Chi Kuadrat dengan taraf signifikansi 5%. Data yang berdistribusi normal adalah data yang nilai $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$. Berikut uji normalitas data penelitian:

a. Media Pembelajaran Audio Visual

Tabel 4. 5. Hasil Uji Normalitas Media Pembelajaran Auido Visual

Kelas Interval	fo	fh	(fo – fh)	(fo – fh) ²	$\frac{(fo - fh)^2}{fh}$
23-25	2	1	1	1	1
26-28	2	3	1	1	0,16
29-31	3	8,5	-5.5	30,25	3,5
32-34	7	8,5	-1	1	0,1

35-37	3	3	0	0	0
38-40	8	1	7	49	49
Jumlah	25	25			53,76

Pada tabel di atas diperoleh nilai χ^2 *hitung* 53,7 dan nilai χ^2 *tabel* 11,07 dengan taraf signifikansi 5%. Sehingga dapat disimpulkan nilai χ^2 *hitung* > χ^2 *tabel*. Jadi sebaran data pada variabel media pembelajaran audiovisual dalam penelitian ini berdistribusi tidak normal.

b. Media Pembelajaran Kartu Gambar

Tabel 4. 6. Hasil Uji Normalitas Media Pembelajaran Kartu Gambar

Kelas Interval	fo	fh	(fo – fh)	(fo – fh) ²	$\frac{(fo - fh)^2}{fh}$
23-25	4	1	3	9	9
26-28	5	3	2	4	1,3
29-31	6	8,5	-2,5	6,25	0,7
32-34	5	8,5	-3,5	12,25	1,4
35-37	2	3	-1	1	0,33
38-40	3	1	2	4	4
Jumlah	25	25			16,73

Pada tabel di atas diperoleh nilai χ^2 *hitung* 16,73 dan nilai χ^2 *tabel* 11,07 dengan taraf signifikansi 5%. Sehingga dapat disimpulkan nilai χ^2 *hitung* > χ^2 *tabel*. Jadi sebaran data pada variabel media pembelajaran kartugambar dalam penelitian ini berdistribusi tidak normal.

2. Uji Homogenitas

Uji Homogenitas digunakan untuk menguji kedua sampel yang digunakan dalam penelitian homogen atau tidak. Pengujian homogenitas pada penelitian ini menggunakan uji F dengan rumus sebagai berikut:

$$F(\max) = \frac{\text{Varian terbesar}}{\text{Varian terkecil}}$$

$$\begin{aligned} F(\max) &= \frac{4,84^2}{4,74^2} \\ &= \frac{23,43}{22,47} \\ &= 1,043 \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan menggunakan rumus F di atas diperoleh nilai F hitung sebesar 1,043. Sedangkan distribusi tabel F dengan dk pembilang $25-2 = 23$ dan penyebut dengan pembilang $25-1 = 24$ taraf kesalahan 5% diperoleh F tabel sebesar 2,02. Sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai F hitung < nilai F tabel atau $1,043 < 2,02$. Jadi dapat disimpulkan data dalam penelitian ini adalah homogen.

D. Uji Hipotesis

Uji Hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan rumus *Maan-Whitney U-Test*. Untuk mengetahui adanya pengaruh media pembelajaran audio visual dan kartu gambar terhadap kemampuan mengenal angka anak usia 5-6 tahun di RA GUPPI 1 Kalijambe Sragen.

Berdasarkan pada pengujian menggunakan rumus Mann Whitney U-Test, maka hasil analisis yang diperoleh U_{hitung} sebesar 325. Sedangkan nilai U tabel pada taraf signifikansi 5% diperoleh hasil sebesar 211. Sehingga $U_{hitung} > U_{tabel}$ atau $325 > 211$ maka H_0 di tolak dan H_a di terima. Pada hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran audio visual dan media kartu gambar tidak ada pengaruh terhadap kemampuan mengenal angka anak usia 5-6 tahun di RA GUPPI 1 Kalijambe Sragen tahun pelajaran 2019/2020. Perhitungan dapat dilihat di bawah ini.

$$U_1 = n_1 n_2 + \frac{n_1(n_1 + 1)}{2} - R_1$$

$$U_2 = n_1 n_2 + \frac{n_2(n_2 + 1)}{2} - R_2$$

1. Menghitung variasi media pembelajaran audio visual

$$U_1 = n_1 n_2 + \frac{n_1(n_1 + 1)}{2} - R_1$$

$$U_1 = 25.25 + \frac{25(25 + 1)}{2} - 325$$

$$U_1 = 625 + \frac{25.26}{2} - 325$$

$$U_1 = 625 + 325 - 325$$

$$U_1 = 625$$

2. Menghitung variasi media pembelajaran kartu gambar

$$U_2 = n_1 n_2 + \frac{n_2(n_2 + 1)}{2} - R_2$$

$$U_2 = 25.25 + \frac{25(25 + 1)}{2} - 325$$

$$U_2 = 625 + \frac{25 \cdot 26}{2} - 325$$

$$U_2 = 625 + 325 - 325$$

$$U_2 = 625$$

$$U = n_1 n_2 + \frac{n_2(n_2 + 1)}{2} - \sum_{i=n_1+1}^{n_2} R_i$$

$$U = 25 \cdot 25 + \frac{25 \cdot 26}{2} - 650$$

$$U = 625 + 325 - 650$$

$$U = 300$$

$$U_{hitung} = n_1 n_2 - U$$

$$= 625 - 300$$

$$= 325$$

E. Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif menggunakan *eksperimen posstest design*. Penelitian ini dirancang dengan tujuan untuk membandingkan media pembelajaran antara media pembelajaran audio visual dan media pembelajarn kartu gambar, media manakah yang lebih berpengaruh terhadap kemampuan mengenal angka anak usia 5-6 tahun di RA GUPPI 1 Kalijambe tahun pelajaran 2019/2020.

Hasil penelitian yang diperoleh oleh peneliti di kelompok B1 sebagai kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran audio visual diperoleh nilai rata-rata atau mean sebesar 33,72. Sedangkan nilai median 33,9, nilai modus pada angka 38,6 dan nilai standar deviasi pada angka 4,84. Nilai rata-rata yang diperoleh pada kelas ini rata-rata dalam kategori tinggi.

Sedangkan hasil penelitian di kelompok B2 sebagai kelompok kontrol menggunakan media pembelajaran kartu gambar diperoleh nilai rata-rata atau mean sebesar 30,6. Nilai median pada angka 30,84. Nilai modus pada angka 30 dan nilai standar deviasi pada angka 4,74. Rata-rata nilai yang diperoleh dalam kelompok kontrol ini dalam kategori sedang. Untuk mengetahui perbandingan antara kelompok eksperimen dan kontrol dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4. 7. Tabel Pemanding Hasil Test Kemampuan Mengenal Angka Menggunakan Media Audio Visual dan Media Kartu Gambar

NO	Uji Statistik	Audio Visual	Kartu Gambar
1	Presentase Kategori Rendah	16%	36%
2	Presentase Kategori Sedang	40%	44%
3	Presentase Kategori Tinggi	44%	20%
4	Mean	33,7	30,6
5	Median	33,9	30,84
6	Modus	38,6	30
7	Standar Deviasi	4,84	4,74

Dari hasil penelitian tersebut dapat dibuktikan bahwa media pembelajaran audio visual dan media pembelajaran kartu gambar dapat mempengaruhi kemampuan mengenal angka pada anak usia 5-6 tahun. Dari kedua media tersebut media audio visual lebih berpengaruh dalam mengenal angka anak usia 5-6 tahun. Dapat dilihat dari rata-rata media audio visual 33,7 lebih besar dari pada media kartu gambar 30,6. Media audio visual lebih berpengaruh karena banyak kelebihan pada media tersebut.

Menurut Basyirudin (2002:96) ada beberapa kelebihan media audio visual antara lain:

- a) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata, tertulis atau lisan berkala).
- b) Mengatasi perbatasan ruang, waktu dan daya indera.
- c) Media audio visual berperan dalam pembelajaran tutorial.

Bersumber teori diatas dan penelitian yang saya lakukan tentang penggunaan media audio visual terhadap kemampuan mengenal angka anak usia 5-6 tahun mempunyai banyak kelebihan dalam penyajian dan penyampaian informasi yang dapat digunakan sebagai media untuk menarik perhatian anak, dimana media tersebut memanfaatkan indera pendengaran dan pengelihatan dalam proses penyerapan pesan yang dimuat pada media tersebut. Selain efisien dalam penyajian, media audio visual juga dapat mengatasi perbatasan ruang, waktu dan daya indera dimana setiap anak memiliki perbedaan tergantung dari faktor-faktor yang menentukan kekayaan pengalaman anak. Berdasarkan hasil tersebut ha diterima karena media audio visual mempengaruhi adanya perbedaan hasil yang signifikan dari pada menggunakan media kartu gambar.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis dari hasil penelitian yang telah diuraikan di bab IV tentang pengaruh media pembelajaran audio visual terhadap kemampuan mengenal angka anak usia 5-6 tahun di RA GUPPI 1 Kalijambe Sragen tahun pelajaran 2019/2020. Maka pada penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut ini:

1. Gambaran hasil penelitian pada kelompok eksperimen bahwa kemampuan mengenal angka di kelas B1 dengan menggunakan media pembelajaran audio visual di RA GUPPI 1 Kalijambe Sragen mendapatkan nilai rata-rata termasuk pada kategori tinggi, yaitu 44% dengan nilai mean 33,72.
2. Gambaran hasil penelitian pada kelompok kontrol bahwa kemampuan mengenal angka di kelas B2 dengan menggunakan media pembelajaran kartu gambar di RA GUPPI 1 Kalijambe Sragen mendapatkan nilai rata-rata termasuk pada kategori sedang, yaitu 44% dengan nilai mean 30,6.
3. Dari hasil perhitungan statistik, dengan menggunakan rumus t withly U test, maka diperoleh hasil bahwa nilai t hitung 325 sedangkan nilai t tabel pada taraf signifikansi 5% adalah 211 sehingga t hitung $>$ t tabel yaitu $325 > 211$. Sehingga hipotesis alternatif yang diajukan

ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan kemampuan mengenal angka anak antara yang menggunakan media pembelajaran audio visual dengan media pembelajaran kartu gambar

B. Saran

1. Bagi Pendidik

Diharapkan pendidik sebaiknya memberikan ruang belajar yang menyenangkan dan kondusif. Salah satu cara yang digunakan adalah menggunakan media pembelajaran audio visual dan kartu gambar.

2. Bagi Kepala Sekolah

Penelitian ini diharapkan mamppu memberikan wawasan kepada pihak kepala sekolah agar memfasilitasi anak dalam proses kegiatan bermain sambil belajar. Sehingga tujuan pembelajaran yang telah direncanakan dapat tercapai dengan maksimal.

3. Bagi Peneliti Lain

Saran bagi peneliti lain diharapkan hasil penelitian yang sudah dilaksanakan ini dapat menjadi bahan referensi. Sehingga dapat melakukan penelitian yang lebih baik lagi dengan menggunakan media pembelajaran yang lain dalam mengembangkan kemampuan mengenal angka anak .

4. Bagi Anak

Anak sebagai subyek penelitian diharapkan tidak mudah jenuh dalam pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa terutama dalam pengembangan kemampuan mengenal angka. Dengan

pembelajaran yang kreatif dan inovatif agar anak dapat menumbuhkan rasa semangat dan memahami apa yang diberikan oleh guru.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto. 2011, *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana
- Arikunto, Suharsimi. 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Azwar Arsyad. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada
- Basyiruddin. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta Selatan: PT. Intermasa
- Dahlia. 2018. *psikologi perkembangan anak usia dini* : Yogyakarta
- Darmawan, Deni. 2012. *Pendidikan teknologi informasi dan komunikasi* : Bandung. PT. Remaja Rosdakarya
- Darmawan, Deni. 2013. *Metode penelitian kuantitatif* : Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Daryanto, media pembelajaran. 2011. PT.SARANA TUTORIAL NURANI SEJAHTERA. Bandung
- Dearita,Ayunda.2019. *Pengaruh Media Roda Keberuntungan Terhadap Kemampuan Mengenal Angka Di Taman Kanak-Kanak*. (<https://eprints.uny.ac.id/5582/1/Fitri%20N.pdf>)
- Desmita. 2009. *Psikologi perkembangan peserta didik* : Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Hariyanto, Agus. 2009. *Membuat Anak Anda Cepat Pintar Mmembaca*. Yogyakarta: Diva Press
- Made, Wena. 2018. *Strategi pembelajaran inovatif kontemporer*. Jakarta. Bumi Aksara
- Maimunah, Hasan. 2009. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Diva Press
- Margono. 2005. *Metodologi penelitian pendidikan* : Jakarta. PT. Rineka Cipta
- Musfiqon.2012. *Metodologi penelitian pendidikan* : jakarta. PT. Prestasi Pustakaraya
- Nila Octa Anggraini. 2017. *Implementasi Metode Bermain Kartu Angka Bergambar Dalam Pengenalan Angka Pada Anak Usia Dini Kelompok A Di Pos PAUD Merpati Boyolali Tahun Ajaran 2016/2017*

- Novan Ardy Wiyani. 2014. *Psikologi perkembangan anak usia dini* : Yogyakarta. Gava Media
- Pancalian.Hadi.Pradana. 2016. *Pengaruh Permainan Balok Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Lmbang Bilangan Pada Anak Usia Dini Dini*. (<https://doi.org/10.26877/paudia.v16i1.1863>)
- Pratiwi Ria. 2017. *Pengaruh Media Kartu Angka Terhadap Kemampuan Anak Mengenal Lambang Bilangan Di Kelompok A TK Ar-Rahmasidole Timur Kecamatan Ampibabo Kabupaten Parigi Mautong*.<http://ejournal.aksararentakasiar.com/index.php/jface/article/view/23>
- Purwanto. 2016. *Evaluasi Hasil Belajar*. Cet.Ke-7. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Siregar, Syofian. 2017. *Metode penelitian kuantitatif*: jakarta. Kencana
- Sugiyono. 2006. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: CV. Alfabeta
- Suprihatiningrum, Jamil. 2016. *Strategi pembelajaran* : Yogyakarta. Ar-ruzz Media
- Susanto, Ahmad. 2011 . *perkembangan anak usia dini* : Jakarta
- Suyadi. 2012. *Konsep Dasar PAUD*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya

L

A

M

P

I

R

A

N

[illegible]

Lampiran 2. Hasil penelitian posttest kelas kartu gambar B2 (kontrol)

**HASIL PENELITIAN POSTTEST KELAS KARTU GAMBAR B2
(KONTROL)**

RA GUPPI 1 KALIJAMBE TAHUN PELAJARAN 2019/2020

N0	Nama	Nilai Per Soal										Jumlah skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Aditya	3	2	4	2	4	2	4	4	3	2	30
2	Ahmad	4	2	3	4	2	4	3	2	2	3	29
3	Afiq	4	3	3	2	2	2	3	2	2	2	24
4	Alda	4	2	2	3	2	4	2	2	3	3	26
5	Ahmad Hud	4	4	3	2	2	4	2	4	3	2	30
6	Alfarizi	4	4	4	3	3	2	2	4	2	3	33
7	Alya	4	3	2	3	2	3	2	3	3	2	27
8	Cintantya	4	4	3	4	4	2	4	2	3	3	33
9	Daffa	4	3	2	3	2	3	2	2	2	2	24
10	Faqih	4	3	4	4	4	2	4	2	3	2	33
11	Hasna	4	4	2	3	4	2	4	2	2	3	30
12	Keisyha	4	2	3	3	2	3	2	3	3	2	27
13	Keisyha	4	4	3	4	4	2	3	2	2	2	32
14	Khaira	4	3	3	2	3	4	2	2	2	2	25
15	Maura	4	3	4	2	2	4	2	4	3	2	30
16	Nafisa	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	38
17	Nazwa	4	2	2	2	3	3	3	2	2	3	27
18	Natsya	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	39
19	Nazirul	4	4	4	4	3	4	2	4	3	2	34
20	Oktavia	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	37
21	Rifa'i	4	3	4	3	3	4	2	3	2	2	31
22	Risma	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
23	Risky	4	2	2	3	2	3	2	3	3	3	28
24	Syanala	4	4	4	4	3	4	2	4	3	3	35
25	Syahril	3	3	3	2	2	2	3	2	2	2	23

Lampiran 3. Daftar nama anak kelas B1 RA GUPPI 1 kalijambe

DAFTAR NAMA ANAK KELAS B1 RA GUPPI 1 KALIJAMBE

N0	Nama Lengkap	Jenis Kelamin P/L
1	Abdulloh	L
2	Anisa	P
3	Chika Mecca Artamevia	P
4	Dinda Alifah Sekar	P
5	Fikry Ikhsan Al Aziz	L
6	Gladis Assifa Putri Fanbela	P
7	Gusti Satria Pamungkas	L
8	Habibi Shidiq Ahmad	L
9	Hnifah Azzahra	P
10	Iffa Astila Sholikhah	P
11	Isma Aulia Ramadhan	P
12	Kahlan Aqila	P
13	Kenzie Khaizuran	L
14	Kenzho Brian Putra Rahmanto	L
15	Marvino kurnia Vallen	L
16	Mulana Rahardianto	L
17	M. Abbas Rifa'i	L
18	M. Daffa Ibnu Hafids	L
19	M. Yavi Retan S	L
20	Nafisa Zahra Firzana	P
21	Nizam Al-Bukhori	L
22	Rafqi Hardiyan Zhaputra	L
23	Rifa'I Arya Malika	L
24	Riska Widya Destiani	P
25	Satrio wibowo Mukti	L

Lampiran 4. Daftar Nama Anak Kelas B2 RA GUPPI 1 Kalijambe

DAFTAR NAMA ANAK KELAS B2 RA GUPPI 1 KALIJAMBE

N0	Nama Lengkap	Jenis Kelamin P/L
1	Aditya Rizki Hamizan	L
2	Ahmad Hadi Haikal	L
3	Afiq Zaky S	L
4	Alda Winika P	P
5	Ahmad Hud Zaifah	L
6	Alfarizi Resa F	L
7	Alya Fatina	P
8	Cintantya P	P
9	Daffa Ibnu Hafidz	L
10	Faqih Hidayat	L
11	Hasna Habila	P
12	Keisya A	P
13	Keisyha	P
14	Khaira Alda E.F	P
15	Maura Ainan R	P
16	Nafisa Amira R	P
17	Nazwa Alesya K	P
18	Natsya Shafira	P
19	Nazirul Asrifi	L
20	Oktavia Ayu	P
21	Rifa'I Ardi Ansyah	L
22	Risma Oktavia M	P
23	Risky Utama S	L
24	Syanala Kania	P
25	Syahril Dian P	L

**Lampiran 5. Penilaian Kemampuan Mengenal Angka Anak Usia 5-6 Th Di
RA GUPPI 1 Kalijambe Tahun Pelajaran 2019/2020**

**PENILAIAN KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA ANAK USIA 5-6 TH
DI RA GUPPI 1 KALIJAMBE TAHUN PELAJARAN 2019/2020**

Nama Anak :

Tema/Sub Tema :

Hari/Tanggal :

Topik :

NO	Indikator	Skala Capaian Perkembangan Anak			
		1	2	3	4
1	Menyebutkan angka 1-10				
2	Mampu membedakan 10 angka secara acak (angka 1-10)				
3	Mampu menuliskan angka 1-10 dengan benar				
4	Mampu membedakan angka terbesar				
5	Mampu membedakan angka terkecil				
6	Menggunakan angka untuk menghitung (penjumlahan)				
7	Menggunakan angka untuk menghitung (pengurangan)				
8	Mencocokkan jumlah gambar dengan angka				
9	Mampu memberikan lambang bilangan > (lebih besar)				
10	Mampu memberikan lambang bilangan < (lebih kecil)				
	Jumlah score:				

Keterangan:

- 1 = BB (Belum Berkembang)
- 2 = MB (Mulai Berkembang)
- 3 = BSH (Berkembang Sesuai Harapan)
- 4 = BSB (Berkembang Sangat Baik)

Lampiran 6. Menghitung Analisis Unit

A. Menyusun Interval

1) Jumlah kelas

$$\begin{aligned}
 K &= 1 + 3,3 \log n \\
 &= 1 + 3,3 \log(22) \\
 &= 1 + 4,429 \\
 &= 5,429 \text{ dibulatkan ke } 6
 \end{aligned}$$

2) Rentang Data

$$\begin{aligned}
 R &= \text{Data Terbesar} - \text{Data Terkecil} \\
 &= 31 - 15 \\
 &= 16
 \end{aligned}$$

3) Panjang Interval (p)

$$P = R : K = 16 : 6 = 2,6 \text{ dibulatkan ke } 3$$

B. Analisis Unit

1) Analisis Kelas Eksperimen dengan Media Audio Visual

Tabel Perhitungan nilai mean

NO	Kelas Interval	f	F	Nilai Tengah (xi)	fi*xi
1	23-25	2	2	24	48
2	26-28	2	4	27	54
3	29-31	3	7	30	90
4	32-34	7	14	33	231
5	35-37	3	17	36	108
6	38-40	8	25	39	312
	Jumlah	25			843

$$1. \text{ Me} = \frac{\sum f_i x_i}{\sum f_i} = \frac{843}{25} = 33,72$$

2. Nilai Median

$$\text{Md} = b + p \left(\frac{\frac{1}{2}n - F}{f} \right)$$

$$\text{Md} = 31,5 + 3 \left(\frac{12,5 - 7}{7} \right)$$

$$\text{Md} = 31,5 + 2,4$$

$$\text{Md} = 33,9$$

3. Nilai Modus

$$\text{Mo} = b + p \left(\frac{b_1}{b_1 + b_2} \right)$$

$$\text{Mo} = 37,5 + 3 \left(\frac{5}{5+8} \right)$$

$$\text{Mo} = 37,5 + 3 (0,38)$$

$$\text{Mo} = 37,5 + 1,1$$

$$\text{Mo} = 38,6$$

4. Standar Deviasi

NO	Kelas Interval	F	Nilai Tengah (xi)	fi*xi	xi- \bar{x}	(xi - \bar{x}) ²	f(xi - \bar{x}) ²
1	23-25	2	24	48	-9,72	94,48	188,96
2	26-28	2	27	54	-6,72	45,16	90,32
3	29-31	3	30	90	-3,72	13,84	41,52
4	32-34	7	33	231	-0,72	0,52	3,64
5	35-37	3	36	108	2,28	5,2	15,6
6	38-40	8	39	312	5,28	27,99	223,04
	Jumlah	25		843			563

$$S = \sqrt{\frac{\sum f(x_1 - \bar{x})^2}{(n-1)}} =$$

$$= \sqrt{\frac{563}{24}} = \sqrt{23,46} = 4,84$$

2) Analisis Kelas Kontrol dengan Media Kartu Gambar B2

Tabel Perhitungan nilai mean

No	Kelas Interval	F	F	Nilai Tengah (xi)	f _i *xi
1	23-25	4	4	24	96
2	26-28	5	9	27	135
3	29-31	6	15	30	180
4	32-34	5	20	33	165
5	35-37	2	22	36	72
6	38-40	3	25	39	117
	Jumlah	25			756

$$1. \text{ Me} = \frac{\sum f_i x_i}{\sum f_i} = \frac{765}{25} = 30,6$$

2. Nilai Median

$$\text{Md} = b + p \left(\frac{\frac{1}{2}n - F}{f} \right)$$

$$\text{Md} = 28,5 + 3 \left(\frac{12,5 - 7}{7} \right)$$

$$\text{Md} = 28,5 + 3 (0,78)$$

$$\text{Md} = 28,5 + 2,34$$

$$\text{Md} = 30,84$$

3. Nilai Modus

$$Mo = b + p \left(\frac{b_1}{b_1 + b_2} \right)$$

$$Mo = 28,5 + 3 \left(\frac{1}{1+1} \right)$$

$$Mo = 28,5 + 3 (0,5)$$

$$Mo = 28,5 + 1,5$$

$$Mo = 30$$

4. Standar Deviasi

NO	Kelas Interval	f	Nilai Tengah (xi)	fi*xi	xi- \bar{x}	(xi - \bar{x}) ²	f(xi - \bar{x}) ²
1	23-25	4	24	96	-6,6	43,56	174,24
2	26-28	5	27	135	-3,6	12,96	64,8
3	29-31	6	30	180	-0,6	0,36	2,16
4	32-34	5	33	165	2,4	5,76	28,8
5	35-37	2	36	72	5,4	29,16	58,32
6	38-40	3	39	117	8,4	70,56	211,68
	Jumlah	25		765			540

$$S = \sqrt{\frac{\sum f (x_i - \bar{x})^2}{(n-1)}} =$$

$$= \sqrt{\frac{540}{24}} = \sqrt{22,5} = 4,74$$

Lampiran 7. Menghitung Normalitas

Menghitung Fh

$$Fh\ 1 : 2,7\% \times 25 = 0,67 \text{ dibulatkan menjadi } 1$$

$$Fh\ 2 : 13,53\% \times 25 = 3,38 \text{ dibulatkan menjadi } 3$$

$$Fh\ 3 : 34,13\% \times 25 = 8,53 \text{ dibulatkan menjadi } 8,5$$

$$Fh\ 4 : 34,13\% \times 25 = 8,53 \text{ dibulatkan menjadi } 8,5$$

$$Fh\ 5 : 13,53\% \times 25 = 3,38 \text{ dibulatkan menjadi } 3$$

$$Fh\ 6 : 2,7\% \times 25 = 0,67 \text{ dibulatkan menjadi } 1$$

Normalitas Data Kelompok Audio Visual

Kelas Interval	fo	fh	(fo – fh)	(fo – fh) ²	$\frac{(fo - fh)^2}{fh}$
23-25	2	1	1	1	1
26-28	2	3	1	1	0,16
29-31	3	8,5	-5.5	30,25	3,5
32-34	7	8,5	-1	1	0,1
35-37	3	3	0	0	0
38-40	8	1	7	49	49
Jumlah	25	25			53,76

$$Df = k-1 = 6-1 = 5$$

$$\text{Chi square tabel} = 11,07$$

$$\text{Chi square hitung} = 53,76$$

$$\chi^2_{\text{hitung}} > \chi^2_{\text{tabel}} = \text{data tidak normal}$$

Menghitung Normalitas

Menghitung fh

$$Fh\ 1 : 2,7\% \times 25 = 0,67 \text{ dibulatkan menjadi } 1$$

$$Fh\ 2 : 13,53\% \times 25 = 3,38 \text{ dibulatkan menjadi } 3$$

$$Fh\ 3 : 34,13\% \times 25 = 8,53 \text{ dibulatkan menjadi } 8,5$$

$$Fh\ 4 : 34,13\% \times 25 = 8,53 \text{ dibulatkan menjadi } 8,5$$

$$Fh\ 5 : 13,53\% \times 25 = 3,38 \text{ dibulatkan menjadi } 3$$

$$Fh\ 6 : 2,7\% \times 25 = 0,67 \text{ dibulatkan menjadi } 1$$

Normalitas Data Kelompok Kartu Gambar

Kelas Interval	fo	Fh	(fo – fh)	(fo – fh) 2	$\frac{(fo - fh)^2}{fh}$
23-25	4	1	3	9	9
26-28	5	3	2	4	1,3
29-31	6	8,5	-2,5	6,25	0,7
32-34	5	8,5	-3,5	12,25	1,4
35-37	2	3	-1	1	0,33
38-40	3	1	2	4	4
Jumlah	25	25			16,73

$$Df = k - 1 = 6 - 1 = 5$$

$$\text{Chi square tabel} = 11,07$$

$$\text{Chi square hitung} = 16,73$$

$$\chi^2 \text{ hitung} > \chi^2 \text{ tabel} = \text{data tidak normal}$$

Lampiran 8. Menghitung Uji Homogenitas

$$F(\max) = \frac{\text{Varian terbesar}}{\text{Varian terkecil}}$$

$$F(\max) = \frac{4,84^2}{4,74^2}$$

$$= \frac{23,43}{22,47}$$

$$= 1,043$$

Berdasarkan perhitungan menggunakan rumus F diatas diperoleh nilai F hitung sebesar 1,043. Sedangkan distribusi tabel F dengan dk pembilang 25-2 = 22 dan penyebut dengan pembilang 25-1 = 24 taraf kesalahan 5% diperoleh F tabel sebesar 2,02. Sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai F hitung < nilai F tabel atau 1,043 < 2,02. Jadi dapat disimpulkan data dalam penelitian ini adalah homogen.

Lampiran 9. Tabel Penolong Uji Hipotesis

X	Rangking	Peringkat	Y	Rangking	Peringkat
40	1	3,5	40	1	1
40	2	3,5	39	2	2
40	3	3,5	38	3	3
40	4	3,5	37	4	4
40	5	3,5	35	5	5
40	6	3,5	34	6	6
38	7	7,5	33	7	8
38	8	7,5	33	8	8
36	9	9,5	33	9	8
36	10	9,5	32	10	10
35	11	11	31	11	11
34	12	13	30	12	13,5
34	13	13	30	13	13,5
34	14	13	30	14	13,5
33	15	15	30	15	13,5
32	16	17	29	16	16
32	17	17	28	17	17
32	18	17	27	18	19
30	19	19,5	27	19	19
30	20	19,5	27	20	19
28	21	21	26	21	21
27	22	22	25	22	22
26	23	23	24	23	23,5
25	24	24	24	24	23,5
23	25	25	23	25	25
		325			325

Lampiran 10. Mencari nilai U hitung menggunakan rumus maan withly u test

$$U_1 = n_1 n_2 + \frac{n_1 (n_1 + 1)}{2} - R_1$$

$$U_2 = n_1 n_2 + \frac{n_2 (n_2 + 1)}{2} - R_2$$

1. Menghitung variasi media pembelajaran audio visual

$$U_1 = n_1 n_2 + \frac{n_1 (n_1 + 1)}{2} - R_1$$

$$U_1 = 25.25 + \frac{25(25 + 1)}{2} - 325$$

$$U_1 = 625 + \frac{25.26}{2} - 325$$

$$U_1 = 625 + 325 - 325$$

$$U_1 = 625$$

2. Menghitung variasi media pembelajaran kartu gambar

$$U_2 = n_1 n_2 + \frac{n_2 (n_2 + 1)}{2} - R_2$$

$$U_2 = 25.25 + \frac{25(25 + 1)}{2} - 325$$

$$U_2 = 625 + \frac{25.26}{2} - 325$$

$$U_2 = 625 + 325 - 325$$

$$U_2 = 625$$

$$U = n_1 n_2 + \frac{n_2 (n_2 + 1)}{2} - \sum_{i=n_1+1}^{n_2} R_i$$

$$U = 25.25 + \frac{25.26}{2} - 650$$

$$U = 625 + 325 - 650$$

$$U = 300$$

$$U_{hitung} = n_1 n_2 - U$$

$$= 625 - 300$$

$$= 325$$

Berdasarkan pada pengujian menggunakan rumus Mann Whitney U-Test, maka hasil analisis yang diperoleh U_{hitung} sebesar 325. Sedangkan nilai U tabel pada taraf signifikansi 5% diperoleh hasil sebesar 211. Sehingga $U_{hitung} > U_{tabel}$ atau $325 > 211$. Pada hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran audio visual dan media kartu gambar berpengaruh terhadap kemampuan mengenal angka anak usia 5-6 tahun di RA GUPPI 1 Kalijambe Sragen tahun pelajaran 2019/2020.

Lampiran 11. Tabel Distribusi F

Tabel Distribusi F

		df untuk pembilang															
		20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35
df untuk penyebut	20	2,464	2,448	2,434	2,420	2,408	2,396	2,385	2,375	2,366	2,357	2,349	2,341	2,334	2,327	2,320	2,314
	21	2,425	2,409	2,394	2,380	2,368	2,356	2,345	2,335	2,325	2,317	2,308	2,300	2,293	2,286	2,279	2,273
	22	2,389	2,373	2,358	2,344	2,331	2,320	2,309	2,299	2,289	2,280	2,272	2,264	2,257	2,250	2,243	2,237
	23	2,357	2,340	2,325	2,312	2,299	2,287	2,276	2,266	2,256	2,247	2,239	2,231	2,224	2,216	2,210	2,204
	24	2,327	2,311	2,296	2,282	2,269	2,257	2,246	2,236	2,226	2,217	2,209	2,201	2,193	2,186	2,180	2,173
	25	2,300	2,284	2,269	2,255	2,242	2,230	2,219	2,209	2,199	2,190	2,182	2,174	2,166	2,159	2,152	2,146
	26	2,276	2,259	2,244	2,230	2,217	2,205	2,194	2,184	2,174	2,165	2,157	2,148	2,141	2,134	2,127	2,120
	27	2,253	2,237	2,222	2,208	2,195	2,183	2,171	2,161	2,151	2,142	2,133	2,125	2,118	2,110	2,104	2,097
	28	2,232	2,216	2,201	2,187	2,174	2,161	2,150	2,140	2,130	2,121	2,112	2,104	2,096	2,089	2,082	2,076
	29	2,213	2,196	2,181	2,167	2,154	2,142	2,131	2,120	2,110	2,101	2,092	2,084	2,076	2,069	2,062	2,056
	30	2,195	2,178	2,163	2,149	2,136	2,124	2,112	2,102	2,092	2,083	2,074	2,066	2,058	2,051	2,044	2,037
	31	2,178	2,162	2,146	2,132	2,119	2,107	2,095	2,085	2,075	2,066	2,057	2,049	2,041	2,033	2,026	2,020
	32	2,163	2,146	2,131	2,116	2,103	2,091	2,080	2,069	2,059	2,050	2,041	2,033	2,025	2,017	2,010	2,004
	33	2,148	2,131	2,116	2,102	2,088	2,076	2,065	2,054	2,044	2,035	2,026	2,018	2,010	2,002	1,995	1,989
	34	2,135	2,118	2,102	2,088	2,075	2,062	2,051	2,040	2,030	2,021	2,012	2,003	1,996	1,988	1,981	1,974
	35	2,122	2,105	2,089	2,075	2,062	2,049	2,038	2,027	2,017	2,008	1,999	1,990	1,982	1,975	1,968	1,961

Sumber: Microsoft Excel, dengan rumus = FINV(probability, deg_freedom 1, deg_freedom 2) pembulatan 3 angka di

belakang koma.

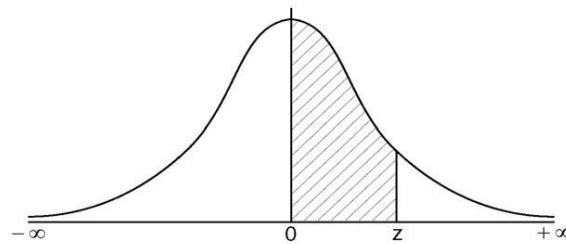
Lampiran 12. Tabel Distribusi Z

TABEL DISTRIBUSI Z

Kumulatif sebaran frekuensi normal

Distribusi Z

(Area di bawah kurva normal baku dari 0 sampai z)



Z	0.00	0.01	0.02	0.03	0.04	0.05	0.06	0.07	0.08	0.09
0.0	0.0000	0.0040	0.0080	0.0120	0.0160	0.0199	0.0239	0.0279	0.0319	0.0359
0.1	0.0398	0.0438	0.0478	0.0517	0.0557	0.0596	0.0636	0.0675	0.0714	0.0753
0.2	0.0793	0.0832	0.0871	0.0910	0.0948	0.0987	0.1026	0.1064	0.1103	0.1141
0.3	0.1179	0.1217	0.1255	0.1293	0.1331	0.1368	0.1406	0.1443	0.1480	0.1517
0.4	0.1554	0.1591	0.1628	0.1664	0.1700	0.1736	0.1772	0.1808	0.1844	0.1879
0.5	0.1915	0.1950	0.1985	0.2019	0.2054	0.2088	0.2123	0.2157	0.2190	0.2224
0.6	0.2257	0.2291	0.2324	0.2357	0.2389	0.2422	0.2454	0.2486	0.2517	0.2549
0.7	0.2580	0.2611	0.2642	0.2673	0.2704	0.2734	0.2764	0.2794	0.2823	0.2852
0.8	0.2881	0.2910	0.2939	0.2967	0.2995	0.3023	0.3051	0.3078	0.3106	0.3133
0.9	0.3159	0.3186	0.3212	0.3238	0.3264	0.3289	0.3315	0.3340	0.3365	0.3389
1.0	0.3413	0.3438	0.3461	0.3485	0.3508	0.3531	0.3554	0.3577	0.3599	0.3621
1.1	0.3643	0.3665	0.3686	0.3708	0.3729	0.3749	0.3770	0.3790	0.3810	0.3830

Z	0.00	0.01	0.02	0.03	0.04	0.05	0.06	0.07	0.08	0.09
1.2	0.3849	0.3869	0.3888	0.3907	0.3925	0.3944	0.3962	0.3980	0.3997	0.4015
1.3	0.4032	0.4049	0.4066	0.4082	0.4099	0.4115	0.4131	0.4147	0.4162	0.4177
1.4	0.4192	0.4207	0.4222	0.4236	0.4251	0.4265	0.4279	0.4292	0.4306	0.4319
1.5	0.4332	0.4345	0.4357	0.4370	0.4382	0.4394	0.4406	0.4418	0.4429	0.4441
1.6	0.4452	0.4463	0.4474	0.4484	0.4495	0.4505	0.4515	0.4525	0.4535	0.4545
1.7	0.4554	0.4564	0.4573	0.4582	0.4591	0.4599	0.4608	0.4616	0.4625	0.4633
1.8	0.4641	0.4649	0.4656	0.4664	0.4671	0.4678	0.4686	0.4693	0.4699	0.4706
1.9	0.4713	0.4719	0.4726	0.4732	0.4738	0.4744	0.4750	0.4756	0.4761	0.4767
2.0	0.4772	0.4778	0.4783	0.4788	0.4793	0.4798	0.4803	0.4808	0.4812	0.4817
2.1	0.4821	0.4826	0.4830	0.4834	0.4838	0.4842	0.4846	0.4850	0.4854	0.4857
2.2	0.4861	0.4864	0.4868	0.4871	0.4875	0.4878	0.4881	0.4884	0.4887	0.4890
2.3	0.4893	0.4896	0.4898	0.4901	0.4904	0.4906	0.4909	0.4911	0.4913	0.4916
2.4	0.4918	0.4920	0.4922	0.4925	0.4927	0.4929	0.4931	0.4932	0.4934	0.4936
2.5	0.4938	0.4940	0.4941	0.4943	0.4945	0.4946	0.4948	0.4949	0.4951	0.4952
2.6	0.4953	0.4955	0.4956	0.4957	0.4959	0.4960	0.4961	0.4962	0.4963	0.4964
2.7	0.4965	0.4966	0.4967	0.4968	0.4969	0.4970	0.4971	0.4972	0.4973	0.4974
2.8	0.4974	0.4975	0.4976	0.4977	0.4977	0.4978	0.4979	0.4979	0.4980	0.4981
2.9	0.4981	0.4982	0.4982	0.4983	0.4984	0.4984	0.4985	0.4985	0.4986	0.4986
3.0	0.4987	0.4987	0.4987	0.4988	0.4988	0.4989	0.4989	0.4989	0.4990	0.4990
3.1	0.4990	0.4991	0.4991	0.4991	0.4992	0.4992	0.4992	0.4992	0.4993	0.4993
3.2	0.4993	0.4993	0.4994	0.4994	0.4994	0.4994	0.4994	0.4995	0.4995	0.4995

Lampiran 13. Tabel Distribusi U

TABEL DISTRIBUSI U

	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	20	21	22	23	24	25
		0	1	2	3	4	5	6	7	8							
9	1	2	2	2	2	3	3	3	3	4	45	48	50	53	56	59	62
	7	0	3	6	8	1	4	7	9	2							
1		2	2	2	3	3	3	4	4	4	52	55	58	61	64	67	71
0		3	6	9	3	6	9	2	5	8							
1			3	3	3	4	4	4	5	5	58	62	65	69	73	76	80
1			0	3	7	0	4	7	1	5							
1				3	4	4	4	5	5	6	63	69	73	77	80	83	89
2				7	1	3	9	3	7	0							
1					4	5	5	5	6	6	72	76	80	83	88	91	98
3					5	0	4	9	3	7							
1						5	5	6	6	7	78	83	88	93	98	10	10
4						5	9	1	7	1						2	7
1							6	7	7	8	85	93	96	10	10	11	11
5							4	0	5	0				1	6	1	7
1								7	8	8	92	96	10	10	11	12	12
6								5	1	6			0	9	5	0	6
1									8	9	99	10	11	11	12	13	13
7									7	3		5	1	7	5	2	9
1										9	10	11	11	12	13	13	14
8										9	6	2	9	5	2	9	5
1											11	11	12	13	14	14	15
9											3	9	6	3	0	7	4

20											127	134	141	149	156	162
21												142	150	157	165	173
22													156	166	174	162
23														175	183	192
24															192	201
25																211

Lampiran 13. Foto-foto Kegiatan

- Anak-anak menonton video tentang mengenal angka.



- b. Anak-anak memperhatikan ibu guru bermain tebak-tebak setelah bermain kartu gambar.



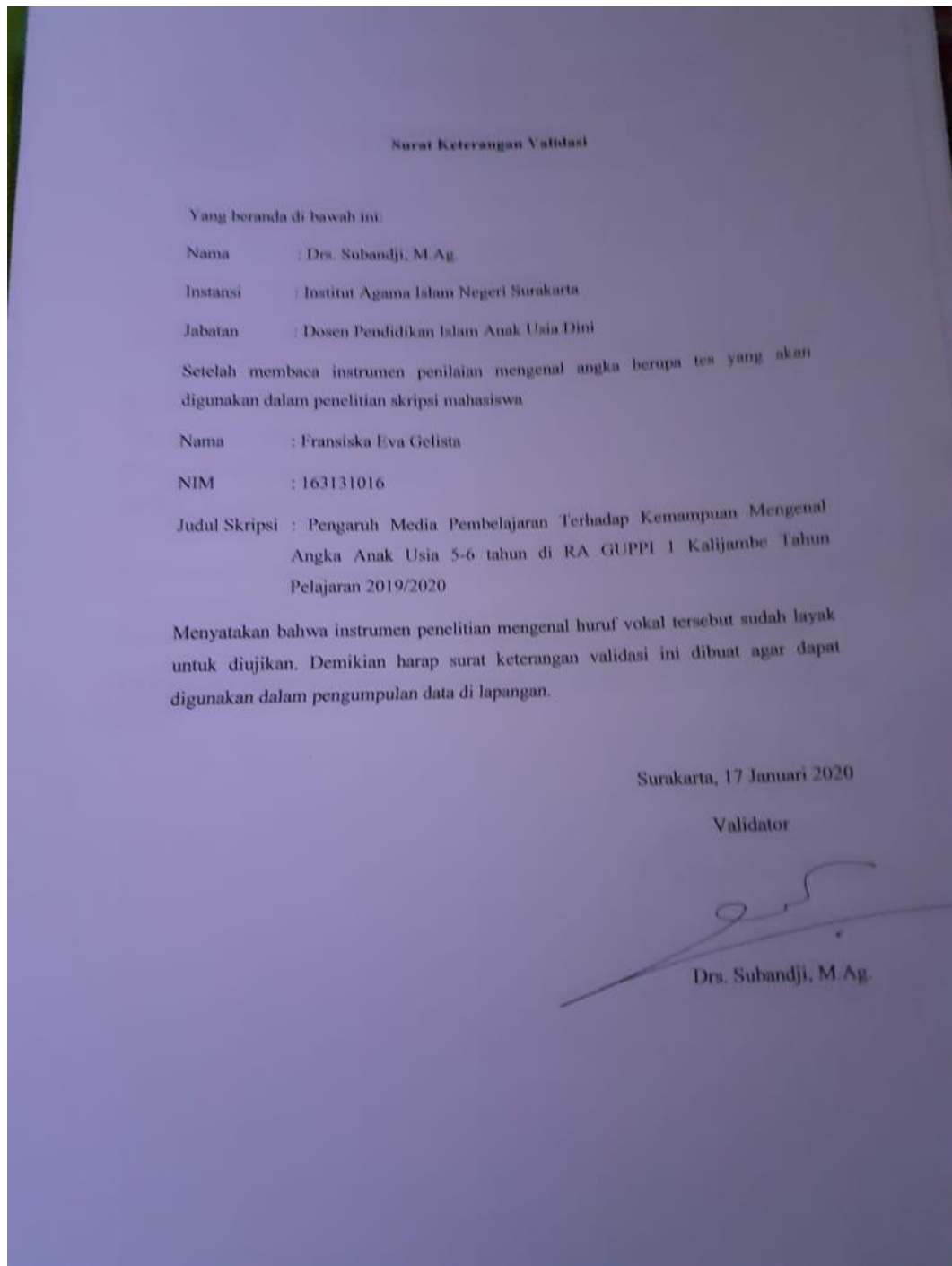
c. Anak-anak mengerjakan soal



Lampiran 14. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian



Lampiran 15. Surat Keterangan Validasi



Lampiran 16. Daftar Riwayat Hidup

RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Diri

Nama : Fransiska Eva Gelista
TTL : Boyolali, 04 November 1998
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Alamat : Kaliuang, 009/002 Jetiskarangpung. Kalijambe. Sragen.
Handphone : 0812-1500-6472
Status : Belum Menikah
E-mai : fransiskaeva514@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan

Sekolah Dasar : SDN Jetiskarangpung 1 Kalijambe (2004-2010)
SMP : SMP Negeri 1 Kalijambe (2010-2013)
SMA : SMA Negeri Gondangrejo (2013-2016)

Surakarta,

Fransiska Eva Gelista

NIM : 163131016